
PSM
Revista PlayStation 100% independiente
MC Nº10 450 pts 2,70 €
PSM Libro 2
Cuadernos de tácticas
¡¡GRATIS!! SEGUNDA ENTREGA CUADERNO DE TACTICAS FFVII
TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION
Entrevista con sus programadores
POSTER DOBLE
Portada de Lara y FIFA 2000
A EXAMEN
Más análisis que nunca
FIFA 2000
SPYRO 2
CRASH TEAM RACING
XENA: La princesa guerrera
MISSION IMPOSSIBLE
CROC 2
...Y las que quedan...
ESTRATEGIA
Legacy of Kain: Soul Reaver
00010
8 414090 203944








Dark Rumble

2.995 Ptas.

Poderoso y preciso. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y

X TECNOLOGIES

VISA

ACTION FIGURES

desde 2.695 Ptas.

ROCKET LAUNCHER
with removable ammo belt

SUPER SHOTGUN

GRENADE LAUNCHER

CYBER BLADE ARM
interchangeable with the Rocket Launcher Arm

STROGG PARASITE
with bendy Tendril

ROCKET LAUNCHER ARM
interchangeable with the Cyber Blade Arm

SPRING LOADED ROCKET LAUNCHER
with head aiming action

STROGG TECHN
with Alien Head Inside

Mc1199

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)

PUEBLO NUEVO

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

1MB



2MB



8MB



RETROCESO + PEDAL



Memory Card

Virtual Pistol



TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS



Número 10 31 de Diciembre 1999

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11, bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

Vamos a por otros 1000

¿Os habéis dado cuenta de que somos la única generación que va a vivir 2000 años y dos siglos? Hombre, decir eso es decir mucho, pero hasta cierto punto es verdad, ya que si lo piensas hemos vivido en el siglo XX y ahora entramos en el XXI. Lo mismo que hemos vivido en el 1000 y pico y ahora en el 2000 y los que caigan (esperemos que sean muchos). Vaya rayada filosófica que acabo de marcarme ¿no?

¿A que viene toda esta ida de pelota?, os estaréis preguntando. Pues a que siempre se ha relacionado el año 2000 con el futuro, la ciencia - ficción y los avances tecnológicos. La verdad es que no se ha avanzado tanto como nos decían los libros y películas de ciencia - ficción: No hay colonias en Marte, ni tan siquiera en la Luna; no nos ha visitado ningún ente extraterrestre (por lo menos que se pueda demostrar con pruebas) y sobre todo no vestimos esos trajes plateados tan horteras de las pelis del futuro ¡Menos mal!

Sin embargo hay una rama de la tecnología en la que si se ha avanzado mucho más de lo que se esperaba: la de la programación. Hace 20 años cuando aparecían los primeros juegos, aquellos formados por dos palitos y un punto que simulaban un partido de tenis en nuestras teles en blanco y negro; aquellos Space Invaders o el mismísimo Pac-Man (por cierto, feliz 20º cumpleaños señor come-come); aquellos Spectrum... nadie se imaginaba que algún día se pudiera llegar a jugar con juegos como Final Fantasy VII, Gran Turismo 2 o Metal Gear Solid por poner algún ejemplo.

Y esto es solo el principio ya que el 2000 marcará una nueva era en el mundo del entretenimiento con el lanzamiento de las consolas de última generación, llámense Dolphin, Dreamcast o Playstation 2. Esta última, concretamente va a suponer un paso gigante en cuanto al concepto que se tiene de las consolas ya que dejará de ser una simple máquina de juegos "para el niño" para pasar a convertirse en algo más de uso familiar (como un vídeo o una cadena de música) gracias a la posibilidad de reproducir películas en formato DVD o la de conectarse a Internet, por citar solo un par de aplicaciones multimedia. Por fin tu padre será menos reticente a comprarte una consola, como el también la va a usar... (si es que no la usa ya)

En resumen, que entramos en un año que va a estar repleto de novedades y avances para todos los que compartimos este hobby cada vez más importante y extendido por todo el mundo; y eso si que son buenas noticias. Pues eso, vamos a por otros 1000 años más. Feliz Navidad y Feliz Año 2000 consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

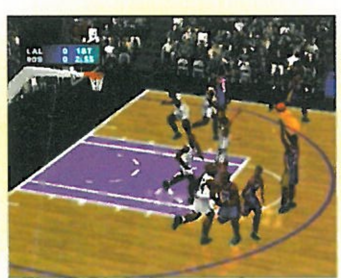
Alberto Minaya

40 PSM Winks



PSM
Revista PlayStation 100% independiente

NBA Live 2000
pg. 22



Uno de los mejores juegos de baloncesto de la historia está a un palmo de salir a la calle. Mates de fábula, chicas fantásticas y todo un abanico de posibilidades capaz de contentar al aficionado del baloncesto más exigente.



Ready 2 Rumble
pg. 26

El boxeo nunca había sido tan divertido. Cientos de combos, fácil manejo y gráficos de impresión. Prepárate para el combate porque el comentarista ya lo está diciendo, es el momento de "!Ready 2 Rumble!".



Crash Team Racing
pg.34

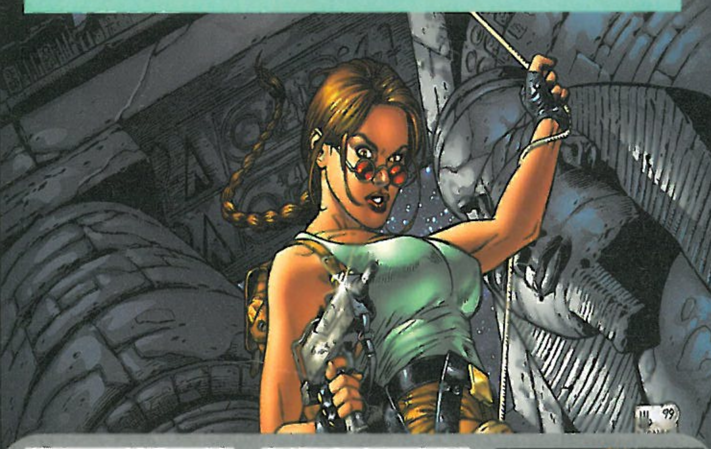
Crash no se va a despedir de nosotros sin dejarnos un buen sabor de boca. Este fabuloso juego de carreras te dejará pegado a la PlayStation en cada uno de sus niveles y pruebas. No te pierdas uno de los mejores lanzamientos del año.

40 Winks
pg.46

El mundo de los sueños está a punto de tornarse de negro. Solo dos niños pueden salvar el mundo de la fantasía y evitar que los 40 Winks queden presos para toda la eternidad. La aventura va a ser dura pero ten por seguro que te lo pasarás como un enano.

LA PORTADA DE ESTE MES

Cada mes intentamos impresionaros con una nueva imagen que defina el estado actual del mundo de los videojuegos. Esas portadas que solo puede tener una verdadera PSM, tu revista. En esta ocasión tuvimos la ayuda de los bocetos de Hajime Sorayama, David Finch y Adam Hughes, aunque fue J.G. Jones el que nos entrego el trabajo final. Como podréis observar el resultado es fantástico amigos.





Las primeras ideas apuntaban a colocar a Lara en un entorno selvático al más puro estilo Indiana Jones. Estaba bien pero queríamos "algo más" para nuestra portada.



Esto estaba mucho más próximo de lo que deseábamos. Los bocetos fueron suficientes como para que el gran artista J.G. Jones nos diera...



... esta imagen tan increíble. Los últimos toques de color los dio el artista Brian Haberlin. Aquí tenéis la versión de día alternativa, la final la tenéis en la portada de la revista.



Fifa 2000
pg. 48

Señoras y señores quítense el sombrero, estamos ante "el" juego de fútbol. Movimientos extremadamente fluidos y realistas. Sistema de pases totalmente nuevo. Cientos de jugadas posibles. Porteros más reales y una enorme cantidad de campeonatos a disputar.

Sumario



Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Todos los sucesos acontecidos en este último més y un amplio reportaje con imágenes de los primeros juegos que llegarán para PlayStation 2, la consola de nuestros sueños.



Exhaustiva entrevista con Adrian Smith, el director de operaciones de la fantástica Core. Todas las preguntas que tengas sobre el nuevo título Tomb Raider IV: The Last Revelation encontrarán respuesta en este suculento artículo.





La sección con más novedades del planeta. Este mes, como todos, te sorprenderemos con los títulos más esperados del milenio.

A EXAMEN

Todo sobre los juegos que están en la calle, en un mes cargadito de lanzamientos.

ESTRATEGIA

Si tienes miedo en los mundos espectrales y no encuentras ninguna salida o estás atascado con alguno de los jefes del mundo de Kain estás de suerte amigo, PSM viene al rescate. Como acceder a las zonas ocultas, estrategias para eliminar a los jefes finales, no te pierdas esta primera parte de la guía definitiva de Legacy of Kain: Soul Reaver.



Tus juegos no se merecen menos que un par de trucos bien dados.



Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.

ESCAPARATE

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.





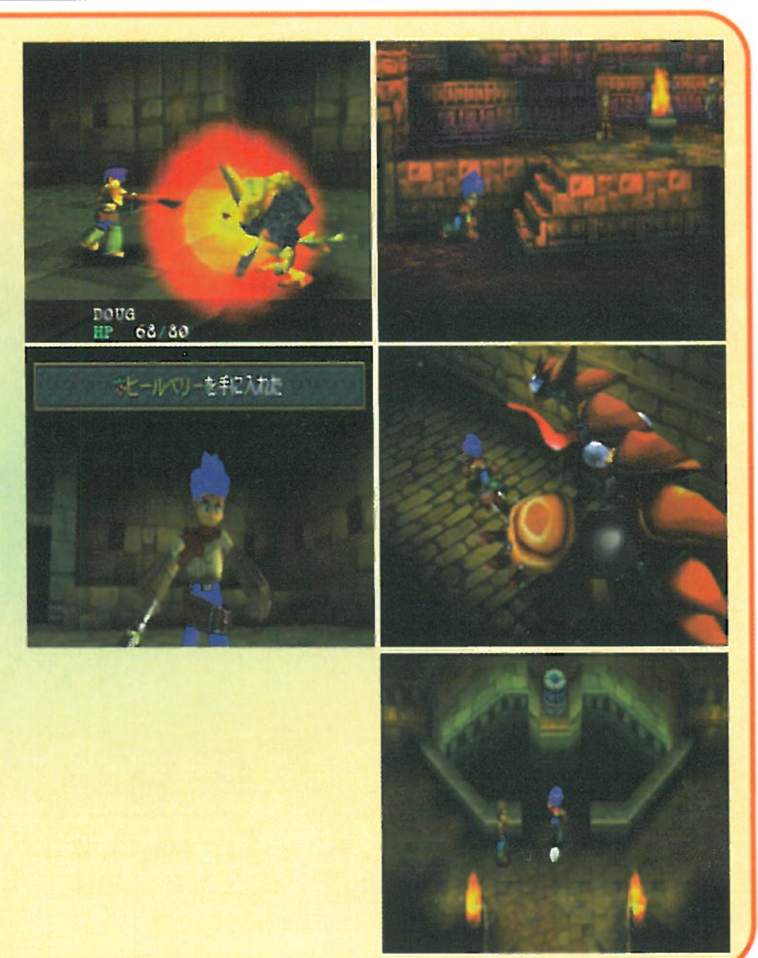
Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Wild Arms 2

La segunda parte de este fantástico juego de Rol ha aparecido en Japón hace unas semanas.
Tendremos la posibilidad de encontrarnos a los mismos personajes de la primera entrega más una serie de nuevos protagonistas que servirán para desarrollar una historia totalmente nueva. Al igual que en Wild Arms I todo se desarrolla en la tierra de Filgaia. Reemplazando a Rudy, Jack y Cecilia estarán, respectivamente, Ashley Winchester, Brad Evans y Riruka Eleniaky. Ashley es un soldado perteneciente a algún tipo de unidad mercenaria. Brad es un vagabundo/viajero que lleva unas botas mágicas capaces de romper cualquier barrera. Finalmente Riruka es una joven hechicera en fase de aprendizaje cuya única arma son las varas mágicas. Todos los gráficos han sido hechos desde el principio y por lo que hemos podido ver se mueven con una suavidad increíble.

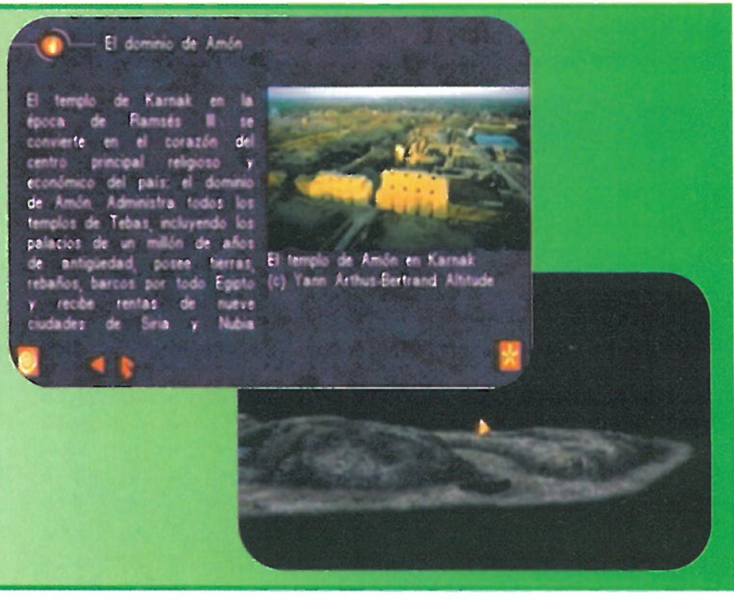
Se ha mantenido el mismo sistema de batallas tridimensional, usando un entorno basado en iconos exactamente igual al usado en la primera entrega.

Esperamos poder contaros muchas novedades acerca de este título. En cualquier caso es muy poco probable que veamos algo en España antes de que termine el año.



Egypt

1.156 antes de Cristo, reinado de Ramsés III: Merymen, que dirige la oficina de los archivos de la administración del Visir Thot ha sido detenido por haber financiado el saqueo de una tumba real. En Egypt tendrás que tomar el papel del hijo del acusado, Ramosé. En solo tres días deberás encontrar las pruebas que demuestren que tu padre es inocente del cargo que se le imputa.
Así es como Egypt nos introduce en una historia de intriga en pleno apogeo de la era de los Faraones.
El título se desarrolla en primera persona y para movernos contaremos con las típicas vistas tridimensionales hechas a base de imágenes panorámicas. Para los amantes de la Egiptología hay una base de datos en el juego para que puedan aprender más sobre las costumbres y formas de una de las épocas más intrigantes de la humanidad.





PLAYSTATION 2 - LOS JUEGOS

Sabemos que estáis impacientes por saber que "pinta" tendrán los títulos de la nueva consola de Sony, PlayStation 2. Por esa razón hemos metido la cabeza en todas las compañías Japonesas para sacaros las primeras imágenes de los juegos que actualmente están en fase de desarrollo.



Unison - Tecmo - Acción
La demo de este juego de cantar/bailar tenía muy buena pinta aunque nadie sabe que tal será su jugabilidad o en que consistirá exactamente.



Baki the Grappler - Tomy - Acción
El primer juego de lucha libre de PS2 no estaba en el show, pero juzgando estas imágenes tan impresionantes está claro que va a ser un título más que interesante. ¿Véis esos músculos tan bien definidos?



F-1 - Video System - Carreras
La acción de los F-1 llegará en primera instancia de la mano de Video System, una empresa muy conocida en Japón por sus simuladores de carreras. En cualquier caso por ahora no hay pantallas del juego en acción.



Magical Sports Catch Bass Club - Magical Company Ltd - Deportes
Con el poder de la PS2 el juego original de pesca podrá llegar a límites de realismo hasta ahora insospechados.



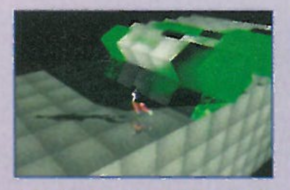
Magical Sports ProGolfer - Magical Company Ltd - Deportes
Uno de los dos juegos que están actualmente en desarrollo. ¿Has visto el careto de este tío?, ¡deja de sonreir macho que esto es golf!



Magical Sports Koshien 2000 - Magical Company Ltd - Deportes
Esta serie, basada en la liga de baseball japonesa, es muy popular en el país del sol naciente y es poco probable que llegue algún día a España.



Morita Shogi - Yuki Enterprise Inc - Juego de mesa
La empresa rey del Shogi prepara su nuevo lanzamiento, desgraciadamente para todos este juego no saldrá jamás de Japón.



I.Q. Remix - Sony CE - Puzzle
Parece un simple remix de los anteriores títulos de la serie Kurushi. Somos seguidores de la serie, pero amigos, este título debería ser mucho más impresionante en una PS2.



Splash Dive - Sony CE - Acción
¿Será este el principio de una nueva clase de videojuegos?. ¿Se tratará de un simulador de submarinismo o de algún juego del tipo "caza al pez más grande"? El tiempo lo dirá.



Den Sen - Sony CE - Acción
A pesar de sonar extraño en este título tendremos que movernos por las líneas eléctricas. Parece bastante entretenida (Den-Sen significa "Cables Electricos").



The King and I - Sony CE - Rol
¿O su traducción correcta sería "El Demonio y yo"? Este juego de Rol en plan dibujos animados parece algo más que "raro". En cualquier caso poco sabemos sobre el.



Popolocrois III - Sony CE - Rol
Este juego de Rol tan estilizado está firmemente amarrado por sus creadores. En cualquier caso, ¿por qué demonios los programadores ponen sus manos en la creación de cosas tan horrendas como estas? Menuda pinta amigos.



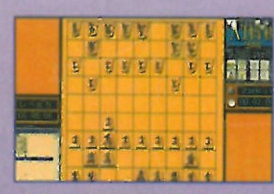
A-Train 6 - Artdink - Simulación
El primer juego de PS2 que se anunció de forma oficial. Este simulador de las redes de trenes japonesas será muy complejo y promete emular el recorrido de los trenes a lo largo y ancho de Japón.



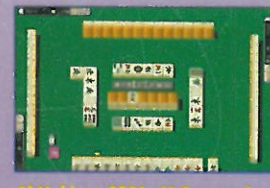
Sky Surfer - Idea Factory - Deportes
El primer título de deportes extremos para PS2 promete muchísimo. Juzgando esta pantalla (y el título) se puede deducir que acabaremos dando saltos de 360 grados en lo alto de las olas más impresionantes del mundo. ¿Pondrán un dispositivo para que nos salpique el agua en la cara?



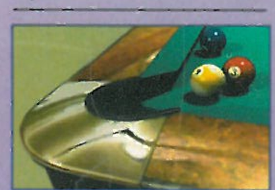
AI Igo 2001 - i4 Corporation - Juego de mesa
El antiguo Go (juego japonés más viejo que las canicas) no tiene limites. Con el poder de la PS2 seguro que nos será imposible ganar a la máquina en los niveles más difíciles.



AI Shogo 2001 - i4 Corporation - Juego de mesa
El ajedrez chino se está haciendo famoso - en el planeta apestoso. ¡Quitadme esa porquería de la vista y traedme algo que merezca la pena!



AI Mahjong 2001 - i4 Corporation -Juego de mesa
Actualmente hay seis versiones en desarrollo para PS2. Este juego chino tiene muchos adeptos en Japón y en otras partes del mundo.



Billards Master 2 - Ask - Sports
Lo único que se han olvidado en este título es incluir los truquillos de un verdadero maestro del billar. Como habréis adivinado no es más que un juego de billar puro y duro. Si no fuera por un par de detalles la imagen parecería una foto real.



American Arcade - Astroll - Pinball
Todos sabemos que lo último que encontraríamos en un salón de máquinas recreativas de América sería una mesa de Pinball. ¿Es que estos Japoneses no hacen Turismo o que?



Fly High - Gust - Carreras
Los vehículos futuristas serán los encargados de llevarnos a los primeros puestos en este título. Esta imagen de arte es lo único que hemos podido ver hasta el momento.



Oni Musha - Capcom - TBA
Oscuridad y tinieblas en un mundo lleno de temores. Este título estaba previsto para PlayStation 1 pero al final será trasladado a PS2. Su desarrollo se aproxima mucho al de Resident Evil.



Gradius III y IV - Konami - Acción/Disparos
Konami va a llevar los clásicos juegos de "mata mata" a un nuevo nivel en PS2. ¿Usará todo el potencial gráfico para hacer el arcade definitivo?



Jikkyou World Soccer 2000 - Konami - Deportes
Uno de los juegos de fútbol más conocidos (International Superstar Soccer) llegará en poco tiempo a la mejor consola de la tierra.



Drum Mania - Konami - Música
Continuando la serie de títulos musicales que ha estado lanzando Konami en Japón (de los cuales aquí en España no ha salido ni uno) este título intentará aportar "algo nuevo" a este género que tanto ha gustado en las recreativas. ¿Usará el Dolby Digital de la PS2?

Los Grandes - Lo más esperado de PlayStation 2



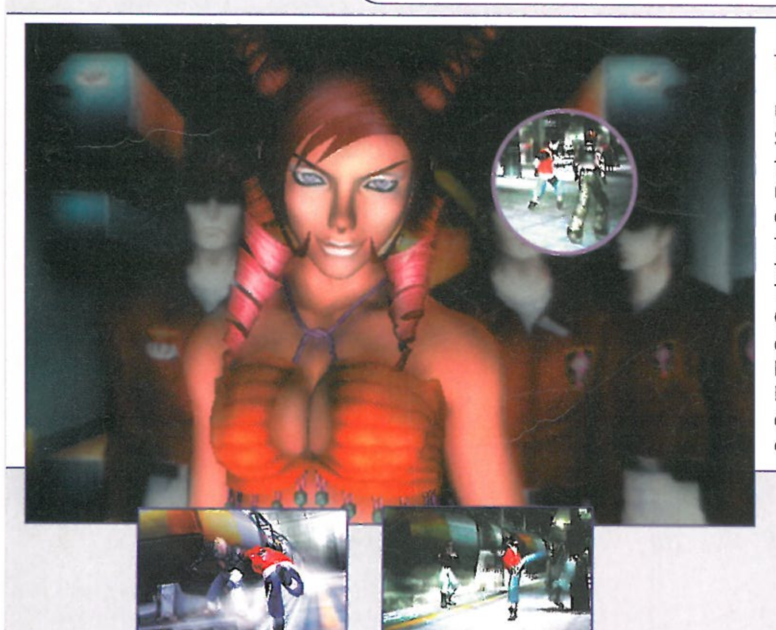
Dark Cloud - Sony CE - Rol

En Dark Cloud podremos caminar a lo largo y ancho de un mundo tridimensional en el que podremos interactuar con todos los objetos que estén a nuestro alrededor (como un edificio o un árbol). Efectos de agua extremadamente realistas y pájaros volando solo son algunos de los detalles que harán posible una verdadera inmersión. Gran cantidad de personajes que actuarán por si mismos y un mundo virtual realmente impresionante. Dark Cloud tiene todos los elementos para convertirse en un bombazo.

Gran Turismo 2000 - Sony CE - Carreras

Olvida los rumores que apuntaban a que la versión de Gran Turismo en PS2 sería un "remake" en alta resolución de GT1 y GT2. Sony va a traernos un juego totalmente nuevo con un motor gráfico que será capaz de representar los coches con un nivel de detalle muy próximo al de una foto real. Sonido Dolby Digital, velocidades de vértigo y una empresa como Polyphony Digital son elementos que no se pueden dejar a un lado.





The Bouncer - Square - Acción/Lucha

Uno de los títulos más impresionantes del show. Square estuvo mostrándonos algunos de sus nuevos trucos, efectos distorsión, desenfoque en tiempo real, agua que salpica y muchos otros más. Su guión de película de acción lo hará único, sobretodo si tenemos en cuenta la gran experiencia que ha tomado Square con juegos como Ergheiz o el mítico Tobal de Akira Toriyama.
Combates fluidos y realistas, movimientos reales capturados con lo último en Motion Capture y una historia que nos recuerda a la de Final Fantasy VII. Habrá expresión facial y respuestas que dependerán del estado de ánimo del luchador. Está claro que esto es algo más que un simple juego de lucha en 3D.

Street Fighter Ex3 - Capcom - Lucha

Acción a toda velocidad y el retorno de nuestra querida Chunli son factores que llaman la atención desde el primer momento. Está claro que no puede compararse con la riqueza visual que mostró Tekken Tag Tournament, pero los efectos y movimientos son totalmente alucinantes. Como ya habréis imaginado estarán todos los personajes de Street Fighter más algunas nuevas incorporaciones.





Roadster Trophy 2000 - Titus - Carreras

Otro juego de carreras para PS2. Esperemos que pueda competir contra los verdaderos "grandes", Gran Turismo 2000 y Ridge Racer.



Densha De Go! - Taito - Simulador

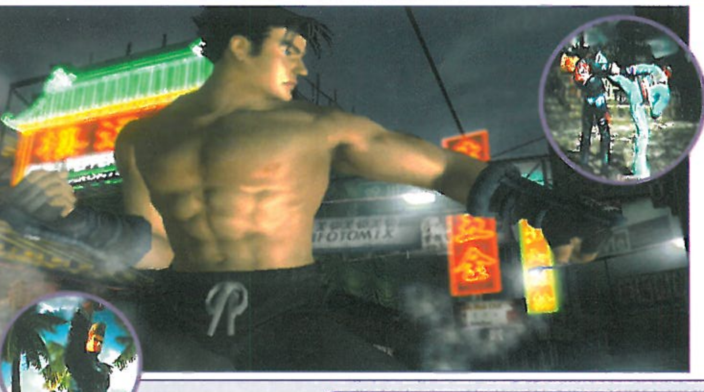
Esta serie ha arrasado en Japón (su traducción es "Vayamos en Tren". Al igual que en los otros títulos "Densha De Go!" tendremos que manejar un tren a lo largo y ancho de las vías de Japón.



1 On 1 Government - Jourdon - Acción

La continuación de un juego de baloncesto de uno contra uno que salió en Japón para PlayStation. Tiene buena pinta.

Los Grandes - Lo más esperado de PlayStation 2



Tekken Tag Tournament - Namco - Lucha

Alejándose mucho de la típica conversión de recreativa, esta versión de TTT ha sido creada para aprovechar todo el potencial de la PS2. Más rápido y detallado que la recreativa, personajes realistas y movimientos que solo los pueden realizar unos pocos maestros de las artes marciales. Este tipo de juegos son los que a uno le hacen desear tener una PS2 en su casa.

New Ridge Racer - Namco - Carreras

A pesar de estar en una versión no jugable New Ridge Racer dejó atónitos a todos con su corta, pero emocionante, introducción. Los gráficos son tan alucinantes como los de GT2000. Namco está trabajando muy duro para conseguir recrear un verdadero ambiente de carreras en el que los escenarios no parezcan sintéticos. Las pistas gozarán de edificios llenos de detalles y de cientos de árboles y decoraciones vegetales. Mirad las imágenes y pensad que por el momento Namco tiene este proyecto al 10%. ¡¿Cómo será cuando esté terminado?!





Kessen - Koei - Simulación

Alucinando a todos con 300 guerreros a caballo totalmente animados Kessen promete llevar a la realidad algo que hasta ahora era impensable, una batalla en tiempo real en la que todos los personajes luchan mano a mano con los demás. Koei está preparando este título con la ayuda de todos los escritos sobre las antiguas batallas japonesas.



Armored Core 2 - From Software - Acción

Con solo mirar las imágenes te habrás dado cuenta que estás ante un título de mechs. Los diseños gozan de toda clase de detalles móviles. De igual manera podréis observar que los escenarios son algo más que "decorativos". Si es la mitad de bueno de lo que parece significa que estamos ante un juego que dejaría de piedra a los mismísimos creadores de los juegos de Battletech.

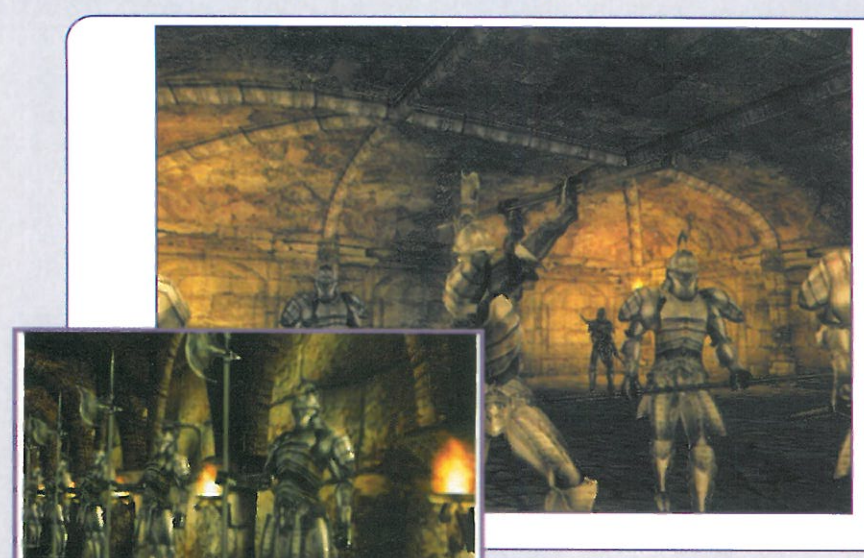








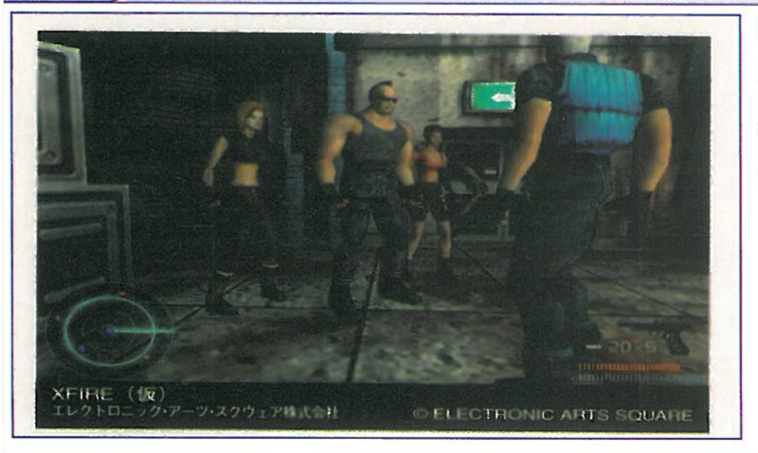
os Grandes - Lo más esperado de PlayStation 2



Eternal Ring - From Software - Rol

Básicamente es King's Field llevado a PS2, con mazmorras más grandes e interminables corredores que estarán llenos de las criaturas más devastadoras que podamos imaginar. Todavía están trabajando duramente en él y las imágenes a pesar de ser impresionantes no son definitivas. En Marzo sabremos más... Como ya sabéis será entonces cuando nuestros sueños empezarán a convertirse en realidad.





Xfire - EA / Square - Acción/Disparos

Este título está siendo desarrollado por Electronic Arts y Square (no por nada en Estados Unidos estás compañías están juntas). Xfire promete llevar el combate mano a mano a otro nivel. Los vídeos que tuvimos el honor de observar nos dejaron atónitos.

500 GP - Namco - Carreras

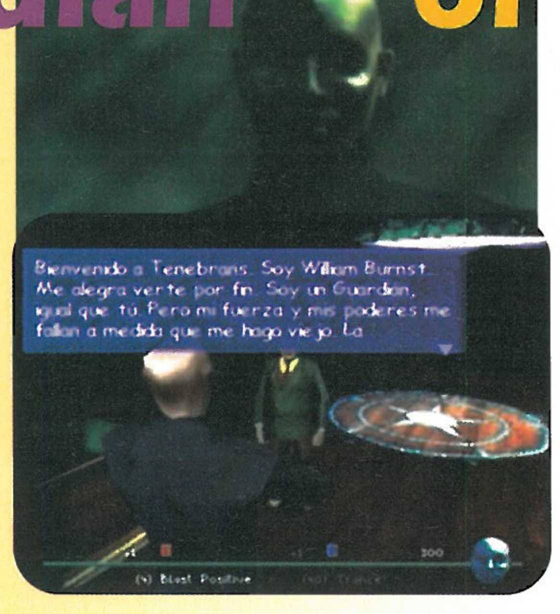
La recreativa de Namco no podía faltar a este acontecimiento. Debido a su gran complejidad gráfica, el título solo se llevará a PS2. Namco hará que estas pantallas de la recreativa se vean aún mejor de lo que ya están. No por nada Namco lleva con un equipo de programación de PS2 desde hace mucho tiempo.







The Guardian of Darkness



Poco a poco, exorcistas, chamanes y brujos, antes depositarios de la sabiduría, han ido dejando paso a charlatanes, gurus y embaucadores. En otros tiempos conocedores de las claves y reguladores del devenir de las almas, no tenían más elección que servir a la causa sin faltar a su deber. Príncipes o mendigos, eran los guardianes de ese límite sagrado entre la vida y la muerte, de esa puerta de dirección única.

Guardian of Darkness nos introduce en el papel de un hombre cuyo padre era el antiguo rey de las montañas sagradas. Ahora el hijo ha aprendido en el templo de los Ekna los caminos de la oscuridad. En tus manos está el control de La puerta, tú eres el Guardián de las tinieblas.

El título se desarrolla en tercera persona y está repleto de escenarios y gráficos tridimensionales en tiempo real. De esta forma Guardian of Darkness mezcla la acción al estilo Resident Evil con la acción al más puro estilo Lara.

Versalles
Complot en la Corte del Rey Sol

1685: Luis XIV, junto con su Corte, se trasladó a Versalles hace ahora tres años. El Palacio de Versalles, con su lujosa decoración, es aún una obra de arte en construcción: arquitectos, pintores y escultores trabajando juntos para construir un gigantesco palacio hecho de mármol, bronce y oro, el cual estará dedicado a la gloria del Rey Sol. Un palacio de placer, exceso y poder. No en vano, Versalles es el símbolo del momento más álgido del reinado de Luis XIV.

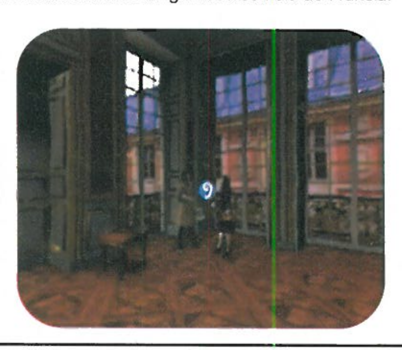
Pero en la mañana del 21 de junio de 1685, Monsieur Bontemps, primer ayuda de cámara del Rey, ha puesto en marcha una auténtica bomba de relojería: un papel que amenaza con la destrucción del palacio.

Está amaneciendo y tu nombre es Lalande. ¿Podrás salvar Versalles?

Poco a poco te irás introduciendo en este complejo mundo de abundancia y poder que tan claramente caracterizó el siglo XVII. Habrá intrigas, peligros y un mar de dudas.

Versalles se desarrolla en primera persona con escenarios panorámicos prerenderizados. Así mismo tendremos acceso a una extensa base de datos sobre el enigmático edificio de Francia.



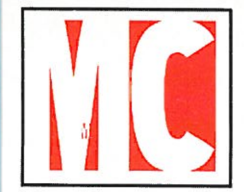


Noticia de última hora



El día 6 de noviembre los chicos de "La Noche Más Loca" se encargaron de presentar en el Planet Hollywood de Madrid el nuevo lanzamiento de Sony "Esto es Fútbol". Se celebró un campeonato en el que participaron 64 jugadores seleccionados en colaboración con el diario Marca y el ya mencionado programa de Top Radio. Los dos ganadores se llevaron una Aprilia SR50 y los semifinalistas entradas para los partidos de la Champions League de la que como ya sabéis PlayStation es uno de los patrocinadores oficiales.

En el próximo número de PSM os ofreceremos un reportaje más amplio de esta divertidísima fiesta.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?
____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



PlayStation Básico









PC FORMAT





Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71



Saludos desde Japón de Hua-Kin , vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

K ¡Konnichiwa amigos! Me las he apañado para sobrevivir al último mes de verano, menos mal que las temperaturas no van a subir más. Aunque claro, a quien le importa el calor cuando estamos a unos meses del gran evento, la PlayStation 2. La gente está como loca por tener en sus manos la máquina de entretenimiento definitiva. Todas las noches me paso por las páginas de los fans de PlayStation y veo las esperanzas y deseos que tiene la gente para esta nueva consola, desde el tipo de juegos que la gente espera hasta las novedades que traerá. Ahora mismo tengo pensado ir a por una hamburguesa, pillar un refresco del dispensador de la esquina y tomar el bus hacia el Tokyo Game Show, tal vez les deje mi meishi (tarjeta) a todos esos tíos de las empresas de videojuegos. Quien sabe, tal vez me ofrezcan un trabajo y todo. Aquí en Japón encontrar trabajo se está poniendo algo complicado, las cosas no van muy bien ni para los trabajadores 'job-for-life' (gente que solo vive para su trabajo). Tendré que empezar a pensar en mi futuro y el Tokio Game Show es el lugar en el que más me gustaría estar. ¿Os imagináis trabajando en una empresa como Square diseñando el FFIX?

Noticias y novedades

Todo el mundo está aclamando la novedad implantada en Dew Prism, la última creación de Square. Los jugadores podrán elegir entre un protagonista femenino "Mint" o un personaje masculino "Rue". Ambos viven en el mismo planeta pero tienen objetivos totalmente diferentes, de esta manera el jugador puede elegir el papel que quiere tomar en la aventura. Dew Prism tiene un pedigrí intachable al haber sido desarrollado por Sugimoto Koji, el programador jefe de Chrono Trigger y Xenogears. Hasta final de año los Japoneses no podrán ver una versión final de este prometedor título.



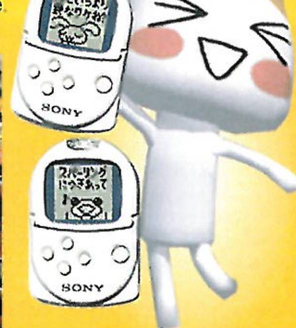
Dew Prism **representa lo mejor de los juegos de Rol orientados a la acción.**

TOKYO FLASH!

Todo el mundo está de camino al Tokio Game Show. Hay campos totalmente diferenciados en el show, con Nintendo intentando apañar su consola de 64-bits, Sega disputando su lugar con su Dreamcast de 128-bits y Sony lanzando una nueva máquina capaz de tocar cualquier esquina. Será muy interesante ver el resultado de todo esto.

Los jugadores japoneses se siguen enloqueciendo por los títulos de música. Konami continúa su línea ampliándola con su Guitar Freaks, demostrando que las demás compañías no tienen mucho que hacer en este campo. Muchos están deseando tener en sus manos uno de esos periféricos que solo funcionan con un juego y que hacen que la consola se convierta en una verdadera máquina recreativa. En cualquier caso Guitar Freaks no está enganchando tanto como lo hizo Beatmania, pero su periférico se está haciendo muy famoso. Volviendo a PlayStation hay que decir que SCE ha vuelto a retomar los tamagotchis con 'Doko Demo Issyo', que recuerda mucho al Pikachu Genki Dechu de N64. DDI ofrece a los jugadores un muñeco en forma de rana, conejo, robot o perro que los usuarios deberán cuidar en su consola o en su PocketStation. La popularidad de este juego ha llevado a producir, inevitablemente, que todas las unidades volvieran a agotarse, especialmente las que son de transparente.





Los periféricos dedicados están teniendo muy buena acogida entre los nipones

Gran Turismo 2 seguramente ya esté en la calle aquí en Japón para cuando estéis leyendo estas líneas. Polyphony ha estado, según refleja su página web, grabando el ruido de diversos tubos de escape de varias marcas. Esto significa que uno de los títulos más esperados de todos los tiempos está a un paso de caer en nuestras manos. Por otro lado Dragon Quest VII y Chrono Cross son los juegos de rol más esperados. Enix ha prometido que en Japón saldrán un total de cuatro millones de copias y ha mencionado que actualmente están trabajando en otros seis juegos de PlayStation 2.

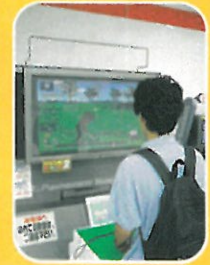


Qué bien que se lo pasan los de Polyphony probando sus 400 coches...

Caliente para PlayStation: Los japoneses están como locos con el nuevo título de Camelot Software, el altamente esperado Everyone's Golf 2, cuyo título original es Minna no Golf. Por suerte para todos la falta de "perfección gráfica" se compensa gracias a que es divertidísimo, hasta el más pequeño de la casa se podría hacer con él.



Con muñecas tan bien diseñadas ¿quién necesita personajes reales?



Los japoneses son fanáticos de los juegos de golf.

Lo último de Konami: IT&F2

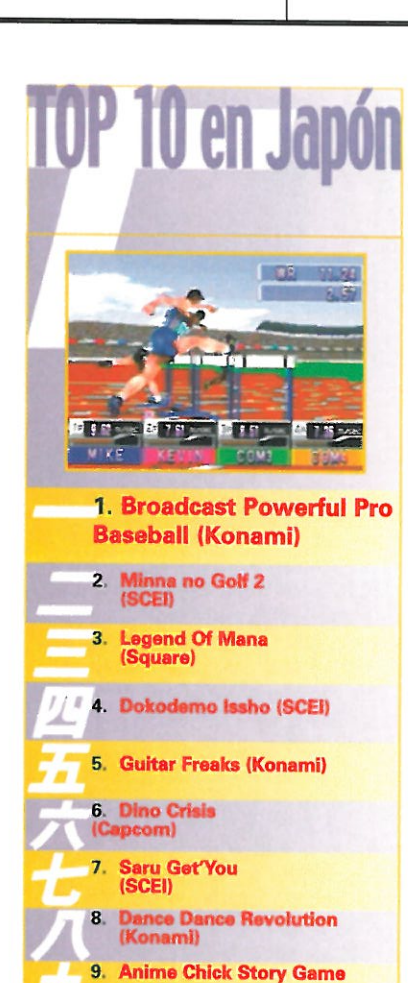
¿Buscando un título con hasta cuatro jugadores a la vez que te ponga en plenas competiciones olímpicas?, entonces tu juego es Track & Field 2. Ha sido desarrollado por Konami. Pronto sabremos más sobre este nuevo título que ha salido en Japón.



Lo más importante para ganar será coordinar los movimientos de nuestro atleta mediante la correcta pulsación de los botones.



TOP 10 en Japón



一 1. **Broadcast Powerful Pro Baseball (Konami)**
二 2. Minna no Golf 2 (SCEI)
三 3. Legend Of Mana (Square)
四 4. Dokodemo Issho (SCEI)
五 5. Guitar Freaks (Konami)
六 6. Dino Crisis (Capcom)
七 7. Saru Get'You (SCEI)
八 8. Dance Dance Revolution (Konami)
九 9. Anime Chick Story Game (Arika)
十 10. Legend Of The River King (Victor Interactive)

Fechas de Salida para Japón



TÍTULO	DESARROLLADOR	
1/11 ....Prisoner	(Mainichi Com)	Acción
2/11 ....Breeding Stud '99	(Konami)	Simulación
25/11 .....Gatekeepers	(Kadokawa Shoten)	Rol
Noviembre		
Super Chinese Fighter DX	(Culture Brain)	Acción
Star Wars: Phantom Menace	(EA/ Square)	Acción
Devil Man	(Bandai)	Acción
Silent Bomber	(Bandai)	Acción
Tokimeki Memorial 2	(Konami)	Simulación
Panzer Warfare	(Banpresto)	Simulación
Weekly Gallop Brad Master	(Pony Canyon)	Simulación
Jo Jo's Strange Adventure	(Capcom)	Acción
Ichi geki Hagane (Single Blow Steel Man)	(Bandai)	Acción
Flying Fist Ziov	(Culture Brain)	Acción
Fun! Fun! Pingu	(SME)	Aventura
Tantei Shinguji Saburo	(Data East)	Aventura
The Tower of Babel	(Tecno Soleil)	Puzzle
Strongest Tokyo University Shogi 2	(Mainichi Com)	Otro
Parlor! Pro Jr. Vol. 3	(Nihon Telenet)	Otro
Kessen	(Koei)	PS2

HOT en Japón

¡Detengan a ese Tigre!

Ultimamente el mundo del baseball profesional está algo movido, sobretodo ahora con la mujer de Sachiyo Nomura el entrenador del equipo Hanshin Tigers. Hace un par de meses ella mantuvo una disputa con una famosa estrella de televisión al descubrirse que había mentido sobre su pasado estudiantil. Ella decía que había estudiado en la Universidad de Columbia, mientras que en realidad no se había acercado ni a cincuenta metros de ese lugar en toda su vida.

▲ Aparentemente la mujer de este hombre tiene más de Tigre que él.

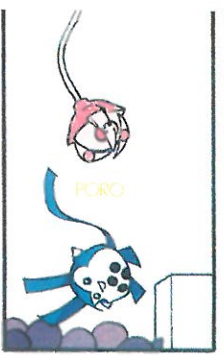
Hua-Kin y lo mejor del mes



¡YOKATTA!

La segunda parte del mejor juego de citas está en camino gracias a Konami. Tokimeki Memorial 2 vendrá en cinco discos con chicas de la universidad de kawaii, y lo mejor de todo vendrá con una nueva chica llamada Hinomoto Hikaru (¿bonita eh?). Estoy como loco por tener a esta chica, ejem, a este juego en mis manos...

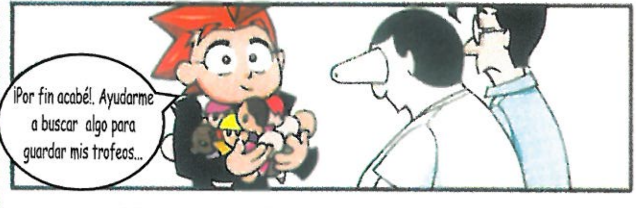
















Este mes hemos tenido el honor de conocer a Adrian Smith, el Director de Operaciones de Core. Si tenías ganas de pedirle una cita a Lara esta es la persona con la que tendrías que hablar. Su último proyecto, Tomb Raider: The Last Revelation, se ha mantenido en secreto hasta ahora, aunque cuando Adrian se puso hablar pasaron las horas como si nada.



PSM: Para empezar, ¿cuál es el objetivo que queréis alcanzar con Tomb Raider 4?

Adrian Smith: Bueno, estamos aplicando lo último en desarrollo para la tecnología que tenemos actualmente. Obviamente todos nuestros pasos están encaminados hacia la nueva consola PlayStation 2. Por esa razón tenemos que conseguir que esta última entrega sea una buena despedida. Para hacer esto posible nos estamos asegurando que esta versión, sin ninguna duda posible, sea el mejor Tomb Raider que hayamos creado.

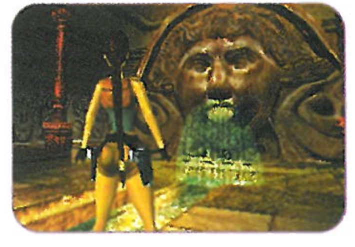
PSM: Entonces, TR4 es a tal efecto el final de esta serie, sin olvidar las posibilidades que abren las nuevas consolas...

AS: Vaya, debes tener poderes psíquicos para leerme la mente. Estáis en lo correcto. Se puede decir que este es el final de la serie actual, manteniendo una mirada positiva hacia las posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías.

PSM: ¿Qué hay de nuevo en el Tomb Raider de este año?

AS: Me encantaría decir que tenemos un juego totalmente nuevo, pero me es algo difícil teniendo en cuenta que seguimos usando a Lara en el mismo tipo de aventuras que todo el mundo espera. En cualquier caso para nosotros, técnicamente, es un juego totalmente nuevo





en el que el motor interno dista mucho de todo lo que han visto los usuarios.

Otro punto interesante es que muchos usuarios se sorprenderán al ver a esta nueva Lara. En los títulos anteriores se explicaron muy pocos asuntos sobre su pasado o las razones que la llevaron a meterse en el mundo de la arqueología. Por esa razón hemos trabajado día y noche para conseguir ideas que sorprendan y agraden a los usuarios. Los fans de Tomb Raider por fin encontrarán respuestas a todas sus preguntas.

La historia es un solo relato que se narra desde el principio hasta el final. No son cinco localizaciones distintas ni tendremos que viajar por todo el mundo dando tumbos por aquí y por allá. De esta forma no tendremos que cargar un nivel de Londres o de la India. Solo se desarrollará una aventura, la que tienen delante de sus ojos.

Por esa razón la historia se presentará de otra forma. Nos hemos alejado de la idea de "jugar un nivel, avanzar, ver un vídeo, etc." que habíamos aplicado a los anteriores títulos. Ahora todo comienza poco a poco dependiendo de

"Tenemos que conseguir que esta última entrega sea una buena despedida"

dos. Con esto quiero decir que los cambios "técnicos" que hemos realizado llegan desde el primer byte hasta el último. Visualmente todo tiene un aspecto mucho más cuidado. Corre más rápido, camina más suave, hemos creado un nuevo sistema de iluminación y Lara ha sido totalmente redefinida. Ahora su torso es mucho más suave y definido. Hemos aumentado sus movimientos, añadiendo de 12 a 14 acciones diferentes. En total tenemos 30 movimientos de los cuales ninguno es igual a los usados en títulos anteriores, aunque como es evidente muchos de ellos se parecerán.

La llave de este título es ell lugar donde se desarrolla. Ya no existen los viajes por el mundo ni cambios repentinos que distraigan al jugador. Nos hemos centrado en una sola zona para conseguir un entorno de misterio que ayude a la historia. Ahora tendremos que visitar las zonas por las que hayamos pasado, podremos volver por donde hemos venido y no dependeremos de los "niveles".

PSM: Por lo que nos dices se podría decir que tendrá algún tipo de reminiscencias con títulos como Zelda...

AS: En esencia si, así es. Como ya sabéis es la mejor forma de contar una historia. En Tomb Raider 3 teníamos niveles en los que la gente podía quedarse maravillada, pero el problema fue que no se podían centrar en lo que realmente estaban haciendo. Esperábamos que la gente recorriera distancias enormes para coger una llave para una sola cerradura y al final lo único que conseguimos es que la gente olvidara el verdadero objetivo detrás de "abrir esa puerta".

Ahora todo va a ser mucho más lineal. Queremos que las recompensas se consigan de forma más rápida y que para resolver un puzzle no haga falta dar enormes rodeos sin sentido.

PSM: ¿Eso quiere decir que ya no tendremos que andar y andar para resolver un puzzle?

AS: No.

PSM: Vaya, ese es un cambio radical ¿no?

AS: Sí. Creo que, en esencia, es recoger lo que dejó Tomb Raider 1. Un juego bien nivelado en el que la gente no estuviese volviéndose loca preguntándose "¿qué demonios me tocará hacer ahora?".

Ahora todo se centra más en el sistema de inventario de Lara. Al principio Lara recogerá objetos que podrá unir con otros para sacar nuevas combinaciones. Este sistema permite mucha más libertad al usuario. Por ejemplo, puedes unir la linterna a la pistola para iluminar el lugar hacia el que estás apuntando ya que de otra forma Lara estaría disparando al aire sin poder apuntar con precisión. No siempre tendremos que hacer este tipo de acciones pero está claro que nos harán la vida mucho más sencilla.

Otro de los "pasos" que hemos dado es la completa erradicación de los puzzles que consistían en empujar enormes y absurdos bloques que se salían de lo que podía ser un enigma real. Se han añadido nuevos objetos como la cuerda, la cual podrá usar Lara para descender por diferentes zonas que de otra forma serían inaccesibles. Ahora puede descender por una cuerda, recoger la cuerda, atarla a un objeto, usarla para crear una balanza y muchas más posibilidades.

Podremos recoger una antorcha y guardarla en nuestro inventario para usarla más adelante cuando encontremos algo que nos permita encenderla.

PSM: ¿De qué manera se desarrollará la acción esta vez? Usaréis el mismo sistema que habéis aplicado hasta ahora en el que cuando se aproxima un enemigo Lara deberá sacar sus pistolas...

AS: No, de hecho será muy diferente. Todo está mejor. Hemos buscando los problemas fundamentales y hemos generado un sistema totalmente nuevo en el que las escenas en las que Lara apunta automáticamente a los enemigos mientras corre, salta y dispara han desaparecido.

Ahora, sin negar la existencia de acciones automáticas, tú eres el que decide. Puedes cambiar de objetivo con un solo botón, pudiendo elegir si disparas al que tienes delante o al que está detrás. Así mismo hay una gran cantidad de objetos en Tomb Raider 4 a los que deberás disparar. Estos objetos estarán en el techo o en cualquier parte del escenario, por lo que deberás ajustar la puntería al máximo.

Asimismo hemos aumentado la "calidad" de los enemigos. No deseábamos aumentar la dificultad con grandes cantidades de enemigos si no con uno o dos que tuvieran inteligencia suficiente como para agacharse, correr y salir rodando. De esta forma los enemigos tendrán las mismas características que Lara. Por mucho que corramos e intentemos escapar del alcance de los enemigos, estos podrán seguirnos por los caminos que hayamos tomado, esto significa que si Lara puede hacerlo los enemigos también. Tendremos que andar con mucho más cuidado que antes.



“Vamos a intentar aliviar el dolor producido por los cristales, permitiendo salvar la partida en cualquier momento”

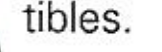


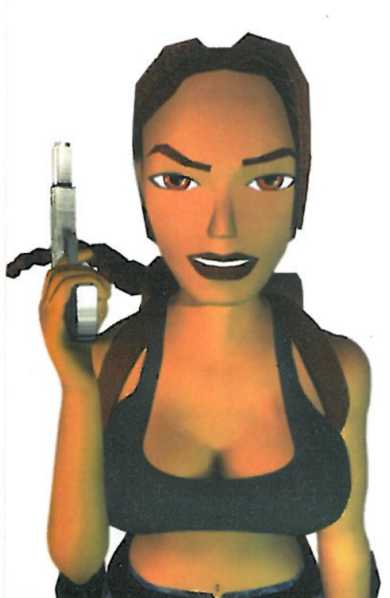
PSM: ¿Usará Lara nuevos vehículos? ¿Tenéis pensado que use más de un vestido?

AS: Hemos preparado una gran variedad de vehículos pero por ahora no sabemos cuál será su función o si aparecerán en el juego. Estamos trabajando para colocarlos de manera estratégica. No pueden aparecer si no sirven para nada. No tenemos pensado usar más de un vestido para toda la aventura, ya que como sabéis toda la historia se desarrolla en un único lugar.

Otra novedad es la escasez de armas. En los lugares en los que estará no le serán necesarios. Algunos enemigos serán indestructibles.







PSM: ¿Podrías hablarnos un poco más sobre los cambios producidos en el diseño de los mapas?.

AS: Una parte primordial, en el pasado, era que los niveles estaban basados en "bloques". Todo era muy rectangular. En TR4 hemos introducido más objetos orgánicos, columnas con dibujos y puertas con más riqueza de detalles. Muchas más estatuas y elementos que se pueden observar en el mundo real. Ahora al acceder a una habitación la sensación es mucho más impactante y dramática.

PSM: Entonces al acceder a una habitación el usuario no podrá ver los caminos por los que "puede o no puede" pasar.

AS: Exactamente. No podrán.





PSM: ¿Cuáles fueron las reacciones generales del último juego? ¿Habéis preparado los cambios usando como apoyo los comentarios y mensajes de los usuarios?

AS: Lo que queríamos cambiar de TR3 a TR4 era reducir el número de personas que estaban trabajando en él para poder estar más comunicado con cada uno de los compañeros. No queríamos a gente que no supiera lo que teníamos en mente para Tomb Raider.

Vamos a intentar aliviar el dolor producido por los "cristales" permitiendo salvar la partida en cualquier momento del juego. Podrás volver a una partida anterior, hacer las cosas de otra manera, elegir otros caminos, etc.

PSM: Hace un rato mencionaste que será importante volver a lugares en los que hayamos estado anteriormente.

AS: Lo que hemos hecho es crear corredores "estratégicos" y pistas que te ayudarán a recorrer el camino de vuelta en busca de respuestas que expliquen tu aventura.

PSM: ¿Hay algún otro aspecto importante de Tomb Raider 4 sobre el que no te hayamos preguntado todavía?

AS: No, creo que no. Estoy seguro que la gente notará grandes diferencias desde el primer segundo de juego. Interiormente sigue manteniéndose el mismo espíritu pero enfocado de una manera nueva y diferente.

PSM: De acuerdo, ahora ¿qué hay de Lara en PlayStation 2?

AS: Creo que la única respuesta es muy obvia. Lara siempre ha sido una imagen que ha vendido muy bien tanto para nosotros como para Sony. Ayudó a la venta de unidades PlayStation, y , mirando al futuro, supongo que es bastante evidente que Sony y nosotros estemos trabajando en una Lara preparada para la nueva generación.

Tenemos muchas ideas. No puedo contaros nada específico por el momento pero creo que la gente degustará en Tomb Raider 4 el primer paso hacia lo que les ofrecerá la nueva generación.

PSM: Recordando el pasado ¿existe alguna posibilidad de que Lara aparezca alguna vez en un juego que no sea Tomb Raider?

AS: Creo que ese asunto es parte de lo que estamos pensado para la nueva generación. El problema es que sería bastante difícil incluir un personaje con el carácter y pasado de Lara en un título de carreras o de otro tipo. En cualquier caso todos esos rumores son parte de la expectación que está creando PlayStation 2.

PSM: ¿Actualmente en que estado está la película de Tomb Raider?

AS: Van a toda velocidad. El guión ya está listo, el director asignado y el casting se está preparando. Pronto tendremos noticias en el E3, pero desafortunadamente no hay nada concreto por

el momento. En cualquier caso estamos muy próximos a nuestro objetivo. La Paramount está trabajando muy duro para que el proyecto siga adelante y para nosotros la película está entre nuestras cinco directrices principales. Están como locos por llevar la película a la gran pantalla.

PSM: ¿Cuándo tendremos alguna noticia de esta película?

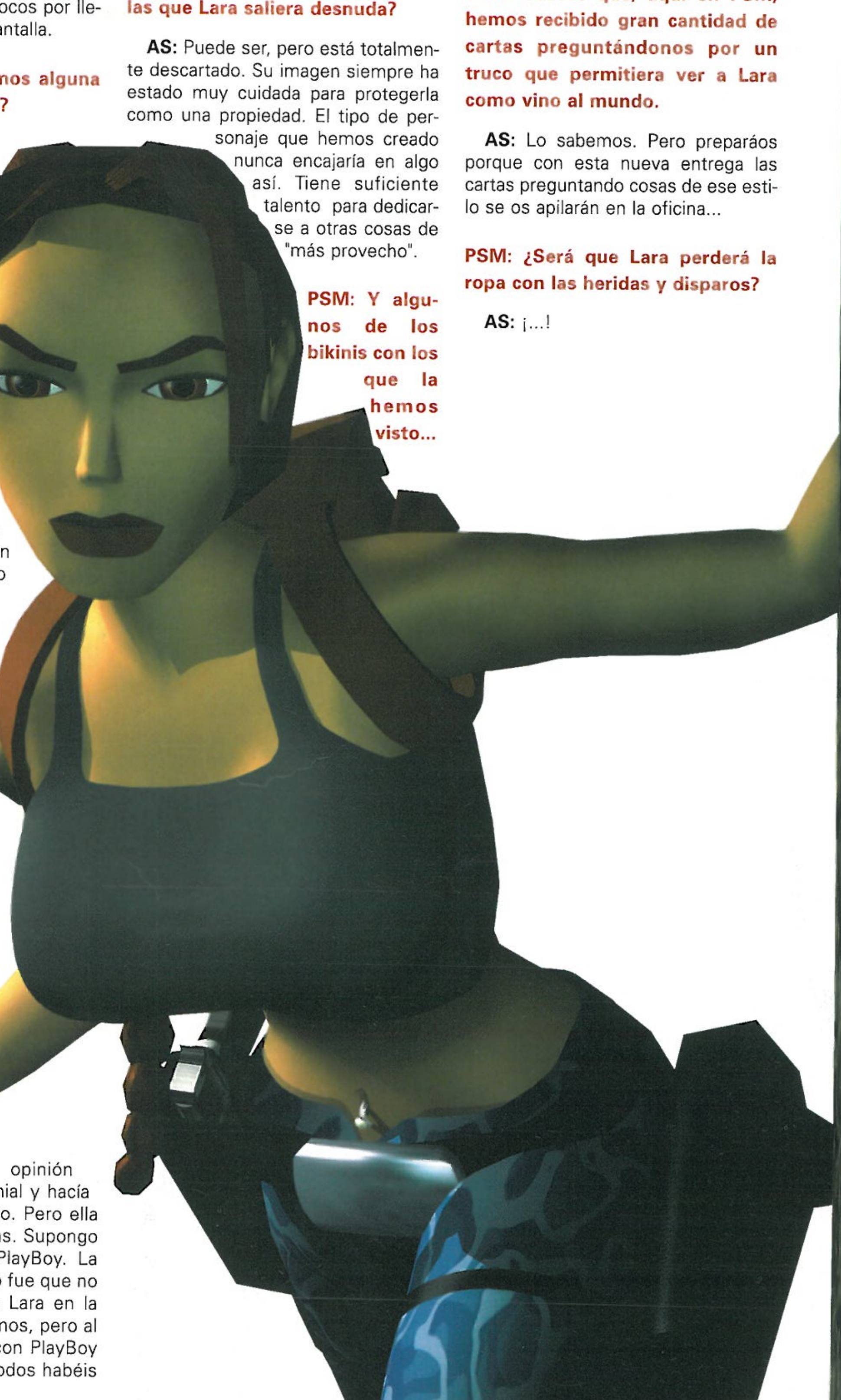
AS: Supongo que hasta el próximo verano no habrá nada.

PSM: ¿Hay alguna otra sorpresa que nos tenga preparada Lara? Hemos oído que habrá una nueva serie de cómics...

AS: Si, no estoy muy seguro de los detalles como para hablar de ello, pero es cierto. Las series Tomb Raider/Witchblade se han vendido muy bien. Pronto habrá nuevas aventuras relacionadas con Lara en este mundo de los cómics.

PSM: ¿Qué opinas de Nell McAndrew (La antigua Lara Croft que posó para PlayBoy)?

AS: Bueno, por el momento no he visto su trabajo en la revista. Probablemente ya sabéis que no estamos trabajando más con ella. Tuvimos a Nell 12 meses y en mi opinión era genial y hacía un trabajo bastante bueno. Pero ella quería hacer nuevas cosas. Supongo que por eso se fue a PlayBoy. La única restricción que tuvo fue que no podía usar la imagen de Lara en la forma que todos conocemos, pero al final llegó a un acuerdo con PlayBoy y posó de la forma que todos habéis visto.



PSM: Siempre hemos tenido imágenes renderizadas en las que hemos visto posar a una Lara muy sexy. ¿Crees que PlayBoy querría publicar imágenes de este tipo en las que Lara saliera desnuda?

AS: Puede ser, pero está totalmente descartado. Su imagen siempre ha estado muy cuidada para protegerla como una propiedad. El tipo de personaje que hemos creado nunca encajaría en algo así. Tiene suficiente talento para dedicarse a otras cosas de "más provecho".

PSM: Y algunos de los bikinis con los que la hemos visto...

AS: Si, es cierto. Está claro que están destinados a crear expectación, sin olvidar que nunca mostraremos más de lo permitido.

PSM: Sabrás que, aquí en PSM, hemos recibido gran cantidad de cartas preguntándonos por un truco que permitiera ver a Lara como vino al mundo.

AS: Lo sabemos. Pero preparáos porque con esta nueva entrega las cartas preguntando cosas de ese estilo se os apilarán en la oficina...

PSM: ¿Será que Lara perderá la ropa con las heridas y disparos?

AS: ¡...!

INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

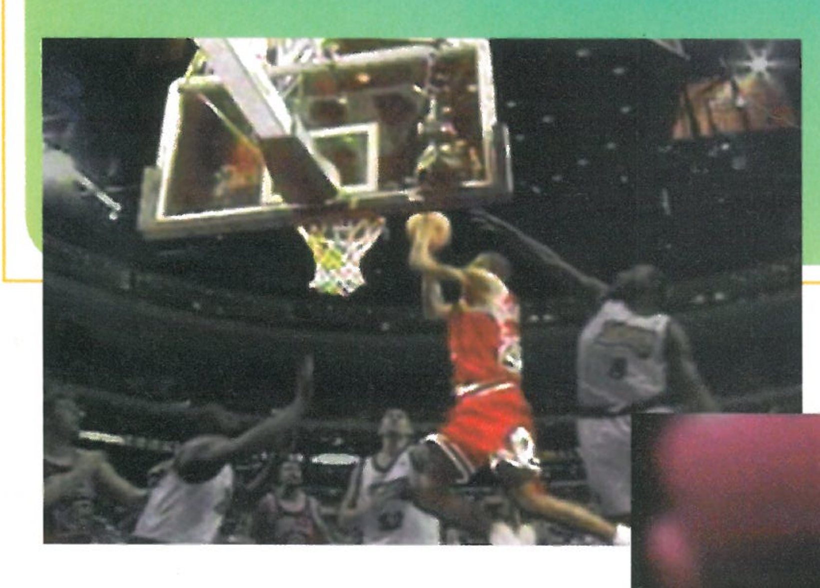
INDICE

Uno de los mejores juegos de baloncesto de la historia. Comentarios y textos en español. Repeticiones automáticas dignas de la mejor cadena de televisión. Varios modos de juego entre los que destaca el modo mano a mano de Michael Jordan y una infinidad de detalles que lo dotan de un realismo no visto en ningún otro juego de baloncesto.

El amante de Barbie está preparado para sacudirle el trasero a todos los terroristas que intenten dominar a la humanidad. Solo Action Man, con su infinidad de accesorios, coches y armas, podrá detener los malévolos planes de los terroristas.

El juego de boxeo más divertido, veloz y cachondo de todos los tiempos. Gráficos de impresión, varios modos de vista y un modo de campeonato que te dejará alucinado. Podrás mejorar a tus boxeadores, hacer que entrenen y mejorar sus características para llegar a lo más alto de la categoría mundial.





NBA Live 2000

I Love this game!

Bienvenidos al curso baloncestístico 99-2000 como diría Andrés Montes, comentarista de Canal + de las retransmisiones de la NBA, del anterior NBA Live 99 y de este. Una buena noticia para todos los que somos amantes de la NBA, la mejor liga de baloncesto del mundo, acostumbrados a los cachondos y originales comentarios de este peculiar y calvo locutor. ¿Quién no ha esbozado una sonrisa cuando oye sus típicos RATATATATA Tripleee o Vilma ábreme la puerta? Un buen aliciente para un buen juego, espectacular en todos los sentidos y nos atreveríamos a decir que el mejor de todos los NBA Live hasta la fecha. Los gráficos han sido mejorados hasta cotas enormes, las expresiones faciales y los gestos de los jugadores son alucinantes y eso que solo disponemos de una copia Alpha del juego a la que le queda todavía un mundo por mejorar. La jugabilidad ha aumentado considerablemente ya que ahora no te costará tanto robar balones en defensa o hacer espectaculares tapones por señalar algunas características. En las anteriores entregas esta era una tarea de titanes y cuando lo conseguías el árbitro no dudaba en señalar falta personal con la consiguiente desesperación del que había luchado como un jabato por hacerse con un balón en defensa. Los triples también entran con más facilidad y los Alley-Hoops están a la orden del día. ¡Esto es espectáculo, señores!

Se han ampliado las modalidades de juego incluyendo, además de los típicos modos Amistoso, Temporada, Play Offs y Concurso de Triples de la anterior entrega, un modo uno contra uno en el que eres retado por Michael Jordan a marcarle 11 puntos en una típica cancha de parque americano de Filadelfia. Si, has oído bien, Michael Jordan por fin aparece en un juego NBA. Y no sólo él sino que también podrás jugar con leyendas como "Magic" Johnson, Julius "Dr J" Erving, Larry Bird, Moses Malone, Isiah Thomas y un largo etcétera en la opción NBA Legends.

Otra opción nueva que se incluye en esta versión es la de Práctica. En ella eliges un jugador y tienes



▲ *Los chicos saludan, calientan y se preparan para un nuevo partido.*



▲ *Los detalles faciales (perilla, pelo, etc.) están cuidados al máximo. Reconoceréis a los jugadores de la NBA de un vistazo.*



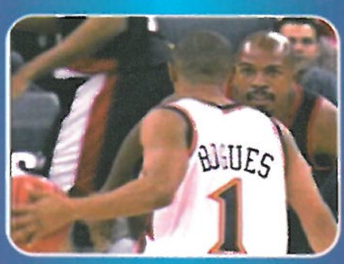
▲ *El jugador con el círculo es el que manejamos nosotros. Recuerda que elegir al jugador estrella en un momento clave puede determinar el resultado final del partido. Elige bien y ¡machaca!*

100% NBA

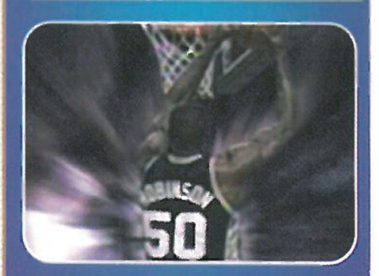
Si eres un fanático de uno de los deportes más importantes en todo el mundo significa que NBA Live 2000 es el juego que estabas esperando. Dentro de muy poco podrás disfrutar de uno de los pocos juegos que han conseguido recrear toda la emoción de un verdadero partido NBA. Por algo son los jugadores de baloncesto que más dinero ganan por jugar.



▲ Pases inesperados...



▲ ...caras de "por aquí no pasas"...



▲ ... y los mejores machaques de canasta que se pueden ver en el mundo. Todo ello está dentro de este fantástico juego de baloncesto. Pronto podréis verlo con vuestros propios ojos.

toda la cancha vacía para ti solito para que ensayes tiros, carreras, dribblings, mates y lo que se te ocurra. No es que sea una gran opción pero sí que es bastante válida para que aprendas el manejo de los jugadores y practiques tiros y habilidades desde cualquier punto de la pista.

También cuenta el juego con la opción de entrar en el Draft de la NBA, la guerra por conseguir los mejores fichajes, siendo el Manager del equipo. Esta opción se puede decir que equivale a la de personalizar equipos y torneos, con lo que el juego puede ofrecernos infinitas combinaciones de crear nuestra propia liga NBA. De momento esta copia Alpha que hemos visto no incluye la opción de crear jugadores, veremos si al final la incluyen. Las que sí están incluidas son todas las estadísticas de la temporada 98-99; así pues tendremos acceso a un impresionante banco de datos de todos los jugadores con sus porcentajes de tiro, minutos jugados, años en competición etc., que tanto gustan a los americanos. Además la consulta de estos datos puede resultar de gran utilidad si quieres ser un buen Manager a la hora de hacer los fichajes en el Draft.

Os seguiremos informando de esta maravilla de juego.



No sería la NBA si las "chirlis" no estuvieran para animar los descansos.



Antes de empezar un partido los jugadores se saludarán como si fueran colegas de toda la vida.

Variedad

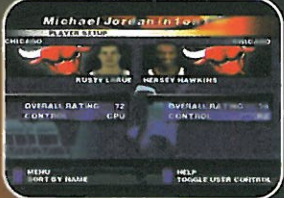
NBA Live 2000 se caracteriza por disponer de una de las mejores bases de datos del mundo. Están todos los jugadores (desde los clásicos hasta los que se han incorporado recientemente) con sus características específicas de velocidad, tiro y rapidez e incluso años en competición y universidad de la que proceden.



Cuando Michael Jordan se aproxima tanto a la canasta solo puede significar una cosa.RATATATA..



Desde el menú principal podremos elegir el tipo de partido que queremos disputar.



Selecciona bien a los contrincantes o este "Michael Jordan 1 on 1" será un reto más que imposible.



Si queremos verdadera emoción bastará con cambiar la cámara, ya veréis que diferencia.



El modo "1 on 1"es una novedad importante. Los desafíos se desarrollan en típicas canchas de "streat basket".



Al igual que en otros juegos de EA en NBA Live 2000 pueden jugar más de dos personas. En este caso tres.



1 jugador

Distribuidor Proein
Desarrollador Hasbro Interactive
Fecha de salida Disponible
Tipo Acción

ACTION MAN

Misión extrema

El amante de Barbie (el novio oficial ya sabemos que es Ken) se ha decidido a dar el salto al mundo de las consolas, donde podrá vivir con mayor intensidad sus arriesgadas aventuras contra las hordas del Profesor Gangrene. Se está poniendo de moda dar vida a los juguetes, aunque sea vida virtual, en las consolas y después de Micromachines y Pequeños guerreros no podían faltar los archiconocidos Action Man.

El juego es una mezcla de géneros entre los que podemos encontrar los de conducción, acción, aventura y algo de plataformas. Dependiendo de la misión que nos sea encomendada utilizaremos vehículos de tierra, mar o aire, como por ejemplo en la primera misión en la que tendremos que dar caza a una serie de vehículos de Gangrene que se han propuesto destrozar la ciudad. Esta fase es una mezcla que nos recuerda a las misiones de Grand Theft Auto con su punto de vista cenital. En otras tendrás que llevar tu Action Man a golpe de calcetín y recorrer las bases del enemigo para cumplir los objetivos que te han sido encargados por una sensual voz femenina en un perfecto castellano. En este tipo de misiones el juego es una especie de mezcla en la que podremos manejar armas al estilo de Metal Gear o Syphon Filter (salvando las distancias, claro está), atravesar fases de Shoot 'em up al estilo Apocalypse o resolver puzzles al estilo Tomb Raider. Toda esta mezcla de géneros lo convierte en un juego bastante entretenido y poco repetitivo.

En todas las misiones hay un objetivo principal al que llegarás después de resolver todas las trabas que se interpondrán en tu camino, ya sean guardias, engendros mecánicos o códigos que tendrás que hallar para poder abrir zonas a las que no tienes acceso al principio. Además del objetivo principal hay otros secundarios como son los de encontrar municiones y power-ups para tus armas y puntos de energía que serán recolectados al final de cada fase y te darán acceso a secretos extra del juego.

El menú principal nos recuerda a la habitación de Tanner en Driver. Aquí dispones de varios elementos que usar para distintas funciones del juego. Por ejemplo, el armario sirve para cambiar de traje y equipamiento a tu Action Man dependiendo de la



▲ Action Man está listo para patearle el trasero a cualquier villano que se le ponga por el camino.



▲ Tras observar las imágenes de introducción más de uno pensará que se trata de un simulador de carreras. Tranquilos, es más que eso.

Apunta y dispara

A medida que avancemos iremos encontrando nuevos objetos que aumentarán la jugabilidad de este título. Aquí tenéis unas imágenes del modo "sniper" de Action Man.



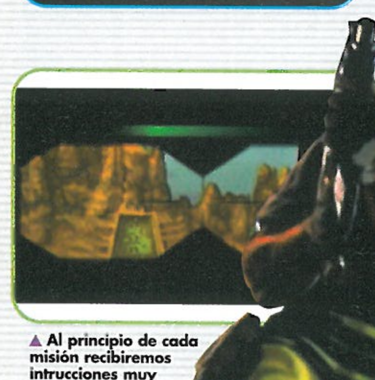
▲ En la segunda fase encontraremos varios soldados rondando por la entrada de la base. Elimilarlos con la ballesta es la mejor opción.



▲ Activa el detector de infrarrojos y los soldados brillarán con luz propia, ahora si fallas es que no estás hecho para ser un Action Man.



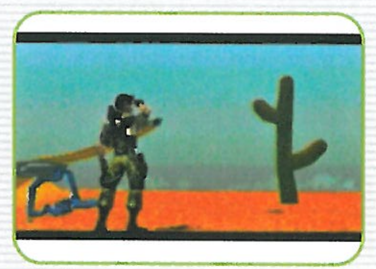
▲ Un disparo y al suelo. Con este arma los enemigos caerán como moscas.



▲ Al principio de cada misión recibiremos intrucciones muy precisas.



▲ Tendremos acceso a todos los menús desde nuestra habitación en este rascacielos. ¿Servirá el ordenador para introducir los trucos?



▲ Aquí tenemos a nuestro colega Action en medio del desierto. La misión está a punto de comenzar.

VARIEDAD DE VEHÍCULOS

En Action Man podremos manejar todos los coches y vehículos que han salido con este muñeco de acción. Desde su super coche con misiles a propulsión hasta la moto Action Man último modelo.

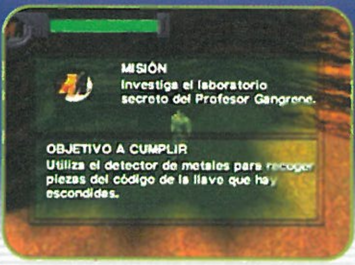
Al principio solo tendremos acceso a la moto y al coche pero más adelante podremos usar el todo terreno y otros aparatos la mar de útiles.

fase a la que vayas a enfrentarte; lógicamente no vas a ir a una misión al desierto con el Action Man buzo a no ser que seas muy burro. Al lado del armario encontramos una estantería la cual, presionando el botón X, se dará la vuelta y nos mostrará el armero donde podremos escoger el equipo que usaremos en la misión. Al lado de la cama encontramos un baúl que contiene las llaves de los vehículos disponibles, como un deportivo un todoterreno, una moto y un montón de ellos que podremos usar a medida que vayamos avanzando en nuestras misiones. El menú de opciones se encuentra en una pantalla de ordenador que hay en la habitación. Desde aquí se puede configurar el nivel de dificultad, el mando o introducir los passwords entre otras opciones. Las opciones de sonido se encuentran al lado del ordenador, accediendo a un equipo de música con dos platos y una mesa de mezclas. !Qué original! Una caja encima de una mesa baja contiene los puntos de energía que hemos ido recolectando y que nos abrirán secretos y una tele último modelo con un vídeo nos reproducirá las escenas de vídeo que hayamos ido desbloqueando a medida que avancemos. Por último, al abrir la puerta principal de la habitación entraremos en las misiones.

Los gráficos no son nada del otro mundo, aunque hay que tener en cuenta que la beta que hemos probado no está desarrollada al completo. El juego, sin ser nada del otro mundo, promete ser una entretenida y jugable mezcla de un montón de géneros. Seguiremos informando...



▲ **En Action Man veremos en acción todos los complementos y mandangas que nos venden en las tiendas de juguetes.**



▲ **Podremos acceder a esta pantalla de información en cualquier momento.**



▲ **Para cambiar de arma tendremos que acceder a este rápido y eficaz menú de opciones.**



▲ **Si nos aproximamos a una zona peligrosa Action Man se sorprenderá. Mucho cuidado colega.**



▲ **En la primera fase tendremos que conducir nuestro vehículo para eliminar a los coches enemigos.**



▲ **El coche es la mejor opción para perseguir a los terroristas. La flecha verde indica la dirección y proximidad de los enemigos.**



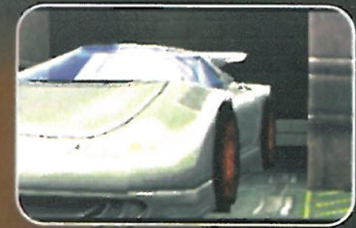
▲ **La moto dispara bolas de fuego. Mucho cuidado con esos mocos verdes que sueltan los enemigos, puedes patinar y ...al suelo.**



▲ **La moto es el único vehículo que puede pasar por los callejones más estrechos de la ciudad. Es muy rápida pero poco manejable. Sin ella no podremos acceder a las zonas secretas de la ciudad.**



▲ **Un todoterreno hecho con un blindaje equiparable al de un tanque. No es demasiado rápido pero puede resistir el más duro de los impactos. Su armamento es increíble.**



▲ **El coche es el primer vehículo que manejaremos en este título. Es rápido y tiene un armamento bastante decente. Si quieres eliminar a todos los terroristas de la primera fase el coche es tu mejor opción.**

READY 2 RUMBLE

¡Dale duro! ¡Dale!

Prepara un campeón

En el modo campeonato podremos seleccionar uno de los tres primeros luchadores. Una vez lo elijamos habrá que entrenarlo a fondo hasta que llegue a lo más alto del ránking mundial.

▲ Los boxeadores pueden almacenarse a medida que progresemos.



▲ Solo podremos entrenar a uno de estos tres campeones. Más adelante aparecerán los demás.



▲ Completa las fases de entrenamiento y las características de tu boxeador aumentarán. Si te pierdes o no sabes como hacerlo, el juego dispone de un modo automático.

Nunca ha existido una plataforma en la que no hubiera un título de boxeo, ya fuera mejor o peor que los otros, siempre estaban presentes. Al principio todos se basaban en el típico protegerse/golpear. Poco a poco empezaron a introducir los ganchos, golpes con una mano, echarse hacia atrás, etc. Con la llegada de los juegos en tres dimensiones los programadores vieron que tenían ante ellos la posibilidad de realizar un título que se aproximase mucho a los campeonatos reales, lo que hoy en día llamamos un simulador. En PlayStation tenemos unos cuantos juegos de boxeo, algunos son mejores y otros peores, pero todos ellos siempre han buscado el aspecto "realista" de este deporte. O eso pensábamos hasta ahora...

Ready 2 Rumble (que traducido se quedaría en algo así como Preparado para "darle una paliza" o "patearle el trasero") es un híbrido entre un simulador de boxeo y el más divertido de los Beat'em up. ¿Os imagináis un Knockout Kings con los toques del Pocket Fighters?, pues eso, más o menos, es lo que tenemos entre manos.

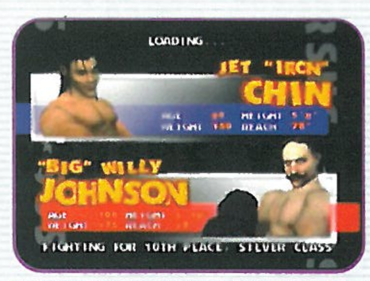
Al principio podemos elegir entre uno de los luchadores seleccionables del mundo, gente con nombres como Boris Knokimov, Afro Thunder, Tank Thrasher o Jet "Iron" Chin. Estos simpáticos luchadores tienen características muy específicas, que se definen por el peso (velocidad), altura (distancia máxima a la que te pueden soplar una torta) o técnica (más o menos movimientos especiales). De esta manera, si cogemos a Afro Thunder podremos movernos mucho más rápido que cualquiera de los otros luchadores, pero no haremos tanto daño como el bestia de Tank Thrasher, aunque podremos esquivarle y jugar con él con mucha más facilidad que el con nosotros.

Lo divertido de este nuevo lanzamiento que nos tiene preparado Infogrames es que ha sido desarrollado para que todos los movimientos sean muy fluidos, por esa razón podremos realizar una infinidad de combinaciones y combos (sobre todo si activamos el modo "RUMBLE") con los que dejarle la cara llena de moretones a nuestro contrincante virtual (moretones y golpes que quedarán reflejados en su aspecto exterior).

Ready 2 Rumble es un juego fantástico y lleno de acción que encantará a los amantes de los Beat'em up y a los que desean echarse unas agradables peleas con sus amigos en la consola.



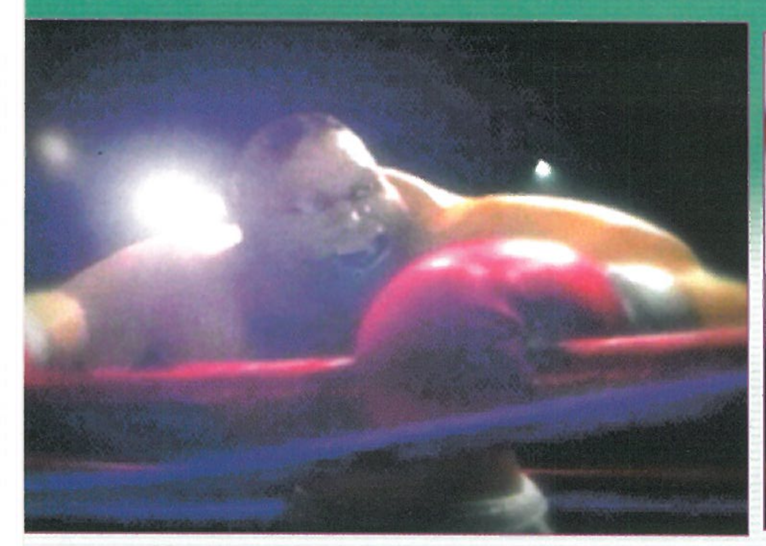
▲ Las mujeres tienen su hueco en este fantástico juego de boxeo. ¿Por qué no?



▲ Antes de empezar una pelea podrás saber las características de tu contrincante.



▲ No veas como lo flipan los boxeadores de Ready 2 Rumble cuando activas el ataque especial (L1 + R1).



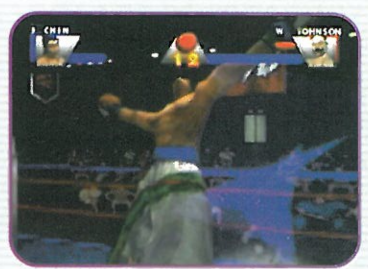




▲ Desde el menú de opciones podrás cambiar la cámara... ¿Crees que no sirve para nada?



▲ Esto es lo que verás si te pones en el modo de primera persona. El juego cambia completamente.



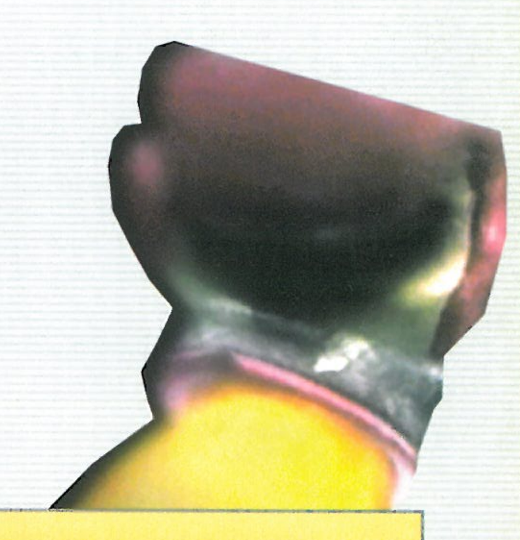
▲ Pedazo de leche que le acabas de arrear, seguro que de esta no pasa.



▲ Ánimo hombre, sigue intentándolo que por continues no será...



▲ El colega Salua puede tumbar a cualquiera con un par de toques, o con el olor de su sobaco.



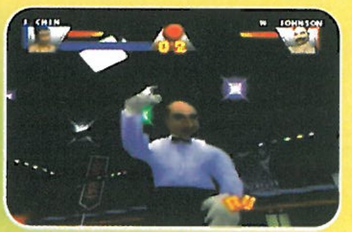
¡¡RUMBLE¡¡

El modo Rumble se consigue dando golpes precisos que pillen al contrincante desprevenido. Si lo hacemos bien podremos activar este demoledor modo(con L1 + R1) que nos dotará de una fuerza y rapidez sobrehumanas.

Recuerda no confiar tu suerte a este modo o acabarás en la lona a la primera de cambio.



▲Para los que dudaban del poder del "Rumble", observad las tortas que lanza Chin al pelma de Johnson.



▲ Tranquilo hombre, todavía no está todo perdido. Tendrás tres oportunidades, aprovéchalas bien. Pulsando los botones recuperaremos algo de vida.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

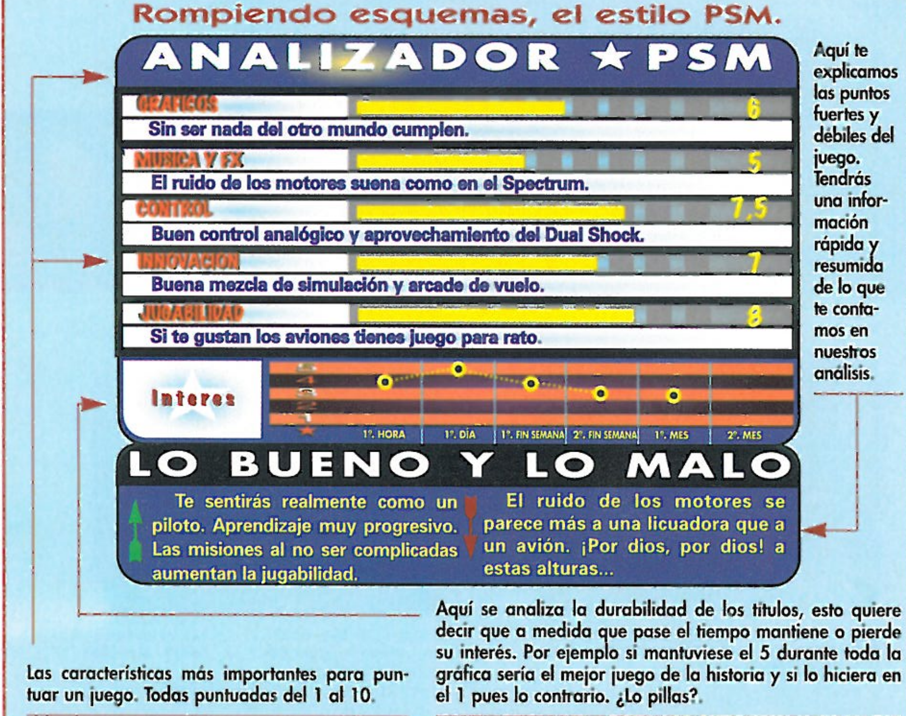
Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.



INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones



Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.



Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.



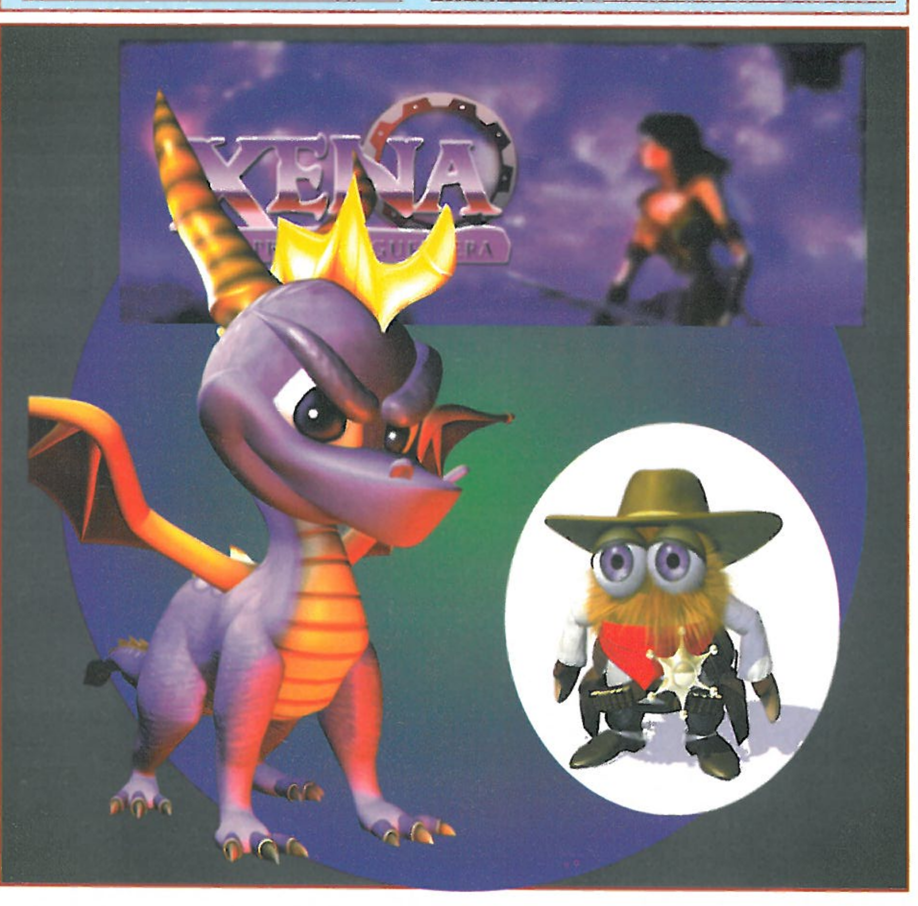
Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.



Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.



Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.





Nuevos puzzles, más acción



▲ Golpea el gong y volverás a esta posición si te matan los enemigos.

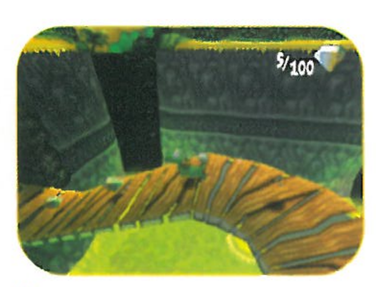


▲ Los Gobbos son muy majos pero si no les ayudas no moverán un dedo...

Croc y los Gobbos han vuelto a sus vidas llenas de diversión y tranquilidad, pero mientras tanto, no muy lejos de allí, los perversos Dantinis planean el regreso del malvado Barón Dante, capturando a un gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus pies. Al recogerla encuentra un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres le están buscando... Asombrado se dirige al sabio rey Rufus en busca de consejo. Rufus le confiere a Croc la misión de ir a las tierras lejanas en busca de su legado...

Ahora nuestro gran amigo Croc tendrá nuevas misiones que realizar para llegar a las tierras perdidas ya que debido a los problemas que están causando los secuaces del Barón Dante, los amigos de nuestro cocodrilo, los Gobbos, están sufriendo muchos males que solo alguien como tú podrá resolver. En cada uno de los cuatro mundos que tenemos que visitar encontraremos gente que pedirá nuestra ayuda, desde un niño que ha perdido un colega en unas oscuras y tenebrosas cuevas, hasta los amigos íntimos de nuestro colega Croc. Tras realizar cada uno de los niveles y recoger todos los diamantes que hay en su interior encontraremos una llave u objeto similar que nos permitirá salvar al Gobbo que está preso, lo cual nos permitirá abrir nuevos caminos hacia otros mundos o niveles ocultos.





▲ Algunos escenarios tienen una calidad gráfica sorprendente.

Los diamantes jugarán un papel muy importante a la hora de aumentar el número de corazones máximos de los que disponemos para terminar cada uno de los niveles. Así mismo podremos comprar objetos especiales que solo servirán para determinadas zonas de los niveles en los que hay unas marcas circulares de un determinado color. En estos lugares tendremos que colocar unos bloques de "gelatina" del mismo color del círculo para subir a él y dar un super salto que permita acceder a zonas que de otra forma estarían totalmente vetadas.

No tendremos la obligación de seguir un orden determinado y podremos salvarlos a los Gobbos que nos apetezca (aunque evidentemente lo mejor será salbarlos a todos) haciendo el juego más entretenido al permitir al usuario decidir si quiere hacer una zona más tarde.

El motor gráfico de Croc 2 es prácticamente el mismo de la anterior versión, a excepción de algunos detalles sueltos como la mayor interactividad con el escenario o la gran variedad de máquinas y objetos que podremos conducir (como una vagoneta en las minas, una barca, una bola de nieve o un globo de aire).

Una de las curiosas opciones de las que dispone Croc 2 es el sistema Omniplay con el que dos jugadores (usando el mando uno y el dos de la PlayStation) podrán controlar diferentes movimientos del protagonista, como el salto, el movimiento de cámara el ataque o la vibración del Dual Shock. La idea puede estar bien para iniciar o ayudar a los más pequeños con este juego.

En términos generales esta segunda parte es más entretenida, aunque el motor gráfico debería haberse cuidado bastante más y los paisajes tendrían que haber sido realizados sin necesidad de tanto color "chillón".

▲ Manejar a Croc por los puentes sigue siendo tan tortuoso como siempre.

▲ Como siempre, las cajas con un ? encierran objetos ocultos, generalmente diamantes.

▲ La fase de la mina es una de las más entretenidas.

▲ Croc no ha olvidado sus aptitudes de escalador.

▲ Croc podrá saltar a zonas especiales si compras la gelatina especial que sirva para cada nivel.



▲ ¿Cómo harás para comper este enorme bloque de hielo?

▲ Cada mundo tiene sus propias características. Adáptate o te caerás más que un lemming.



▲ Los enemigos finales son bastante curiosos. Cuidado con los tentáculos de nuestro amigo.

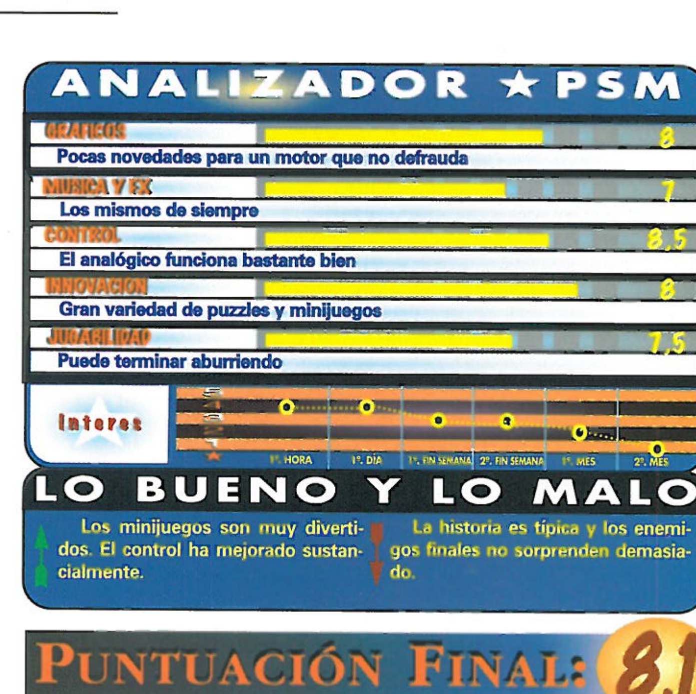


▲ Por muy bueno que seas con los Gobbos, este tío no te hará ni un solo desplante.

▲ En las fases de la mina hay que tener mucho cuidado con las trampas.

▲ De cuerda en cuerda y tiro porque me toca. Mucho cuidado con los pinchos...





ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS — Pocas novedades para un motor que no defrauda	8
MÚSICA Y FX — Los mismos de siempre	7
CONTROL — El analógico funciona bastante bien	8,5
INNOVACIÓN — Gran variedad de puzzles y minijuegos	8
JUGABILIDAD — Puede terminar aburriendo	7,5

LO BUENO Y LO MALO

Los minijuegos son muy divertidos. El control ha mejorado sustancialmente.

La historia es típica y los enemigos finales no sorprenden demasiado.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,1



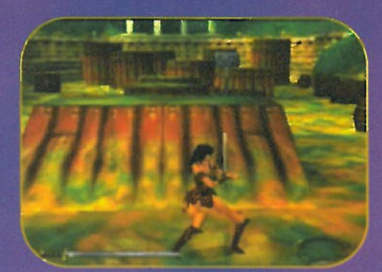
La batalla entre el bien y el mal ha comenzado

La era de las batallas, las enfermedades y las plagas. Una época plagada de misticismo y dolor. Un mundo lleno de odio, pasión y amor en el que los dioses pretenden manipular a los humanos como si fueran meros títeres del destino, un destino que creen deben forjar como a ellos les plazca. Pero no todos los humanos caen ante el poder de los dioses, ese es el caso de la heroína de esta fantástica aventura, Xena, una princesa forjada en el calor de la batalla que deberá enfrentarse contra reyes, señores de la guerra y peligros que superan con creces cualquier cosa que podáis imaginaros. Estas son las aventuras de Xena: La Princesa Guerrera.

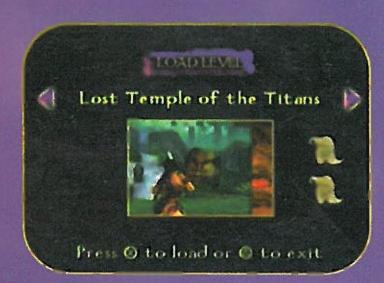
Más o menos, así es como empezaban cada uno de los capítulos que pudimos ver en la televisión durante el pasado invierno y este verano. En esta serie, una temible guerrera debía tomar las riendas del destino para luchar contra todos los "malos" que se le pusieran por delante, intentando salvar al máximo número posible de ciudadanos inocentes. Todo ello lo hacía contando con la ayuda de su mejor y única amiga, Gabrielle, una chica de pueblo que poco a poco descubrió que su lugar estaba ahí, junto a Xena.

Xena nos introduce en una de las aventuras de esta sorprendente heroína de acción. Poco a poco nos iremos sumerjiendo en una historia de enigmas y problemas que nos llevará hasta las mismísimas guaridas de un minotauro o a las profundidades de un volcán habitado por un dragón con muy poco sentido del humor.

A lo largo de los niveles iremos encontrando diferentes objetos que nos subirán la vida o que nos dotarán de poderes divinos. Estos poderes mágicos los podremos activar usando el Select, aunque no podremos elegir qué poder, de los que hemos recogido, lanzar primero, con lo cual habrá que ir con bastante cuidado para no



Antes de entrar en acción te recomendamos que practiques en este escenario de entrenamiento.



Siempre podremos volver a los niveles anteriores para conseguir todos los textos perdidos, seguro que abren algún secreto cuando los consigas todos.



Si los enemigos se aproximan demasiado no te quedará otra opción que usar tu espada. Tranquilo eres Xena, la princesa guerrera.



La belleza de los escenarios es sorprendente. Mirad esos efectos de luz...

perder un objeto antes de tiempo. En cualquier caso debes recordar que todos los objetos que recojas en una misión no los podrás llevar a la siguiente.

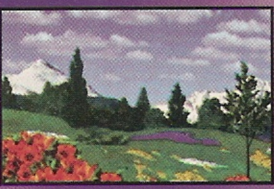
El control de Xena es bastante sencillo. Podemos activar el modo de protección, que nos permitirá realizar movimientos de evasiva (piruetas y demás cosillas), el clásico de ataque o el de patada. Todos estos botones se pueden combinar para realizar nuevos movimientos y ataques especiales como el de patada circular en el aire o uno que hará que Xena de vueltas sobre sí misma atacando a todos los que la rodeen.

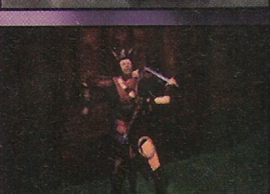
Gráficamente el juego está muy logrado. Amplios parajes, escenarios con toda clase de detalles y un sinfín de elementos móviles que dan mucho más realismo a toda la aventura, no por nada este título ha sido desarrollado usando los últimos sistemas de "motion capture" para recoger todos los movimientos originales de la actriz que protagoniza la serie Xena. Así es como han conseguido que los gráficos del juego se articulen con la misma fluidez que los personajes reales.

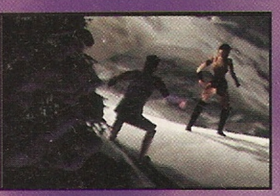
Los problemas de este título están en la velocidad de los movimientos de la protagonista, ya que a pesar de poder usar el stick analógico Xena camina muy brusca y rápidamente. Por esa razón te recomendamos seriamente que te tires, al menos, cinco minutos tonteando en el nivel de entrenamiento. Así aprenderás nuevos movimientos y perfeccionarás el uso del Chakra, el arma más devastadora de Xena.







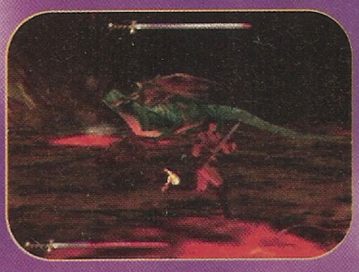








En cada nivel encontrarás pistas para eliminar a los jefes finales. No te preocupes los textos y las voces están dobladas al castellano.



▲ Algunos enemigos son más duros que otros. Si eliminas a este dragón serás un verdadero guerrero. ¡Cuidado con la lava!



▲ El parecido con Lucy, la actriz que da vida a Xena en la tele, es sorprendente.



El Chakra es el arma de ataque definitiva. Los enemigos normales caerán de un solo golpe.



▲ Los golpes de Xena son los mismos que realiza en la serie de televisión. Prepárate para ver los ataques más salvajes de la tierra.



Si eres suficientemente veloz podrás coger la poción que hay al otro lado de la lava usando el botón cuadrado.



▲ Un consejo, pasa de las arañas son molestas, difíciles de matar y siempre aparecen más.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Los escenarios son fantásticos, los personajes podrían estar mejor	8,5
MÚSICA Y FX	Digna de una película de acción	9
CONTROL	Este aspecto le baja muchos enteros	6,5
INNOVACIÓN	Los puzzles son bastante originales	9
JUGABILIDAD	Si te gustó la serie te encantará el juego	8,5

Interés: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

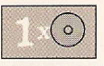
LO BUENO Y LO MALO

▲ Los movimientos son los mismos que los de la serie. El motor gráfico es muy bueno.

▼ El control debería ser mucho mejor. Algunos puzzles son demasiado complejos.

PUNTUACIÓN FINAL:





1 a 4 jugadores

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Naughty Dog

Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras /beat´em up



La despedida de un verdadero héroe

¿Quién no ha jugado alguna vez a Mario Karts?, ese divertido juego en el que tenemos que conducir a lo largo de diferentes niveles en los que encontramos armas y objetos con los que hacerle la vida imposible a nuestros enemigos. Si recuerdas este título prepárate para lo que es bueno porque ahora tenemos entre manos un juego mucho mejor, Crash Team Racing.

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado tendrán que unir sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Ahora todo está en nuestras manos. Tendremos que elegir a uno de los personajes (Crash Bandicoot, Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) y hacer que gane todas las copas del planeta (un total de 16 copas) para convertirnos en un rival de la talla del malvado Nitrox Oxide. Aún así, y para aumentar la dificultad, tendremos que luchar contra los dife-



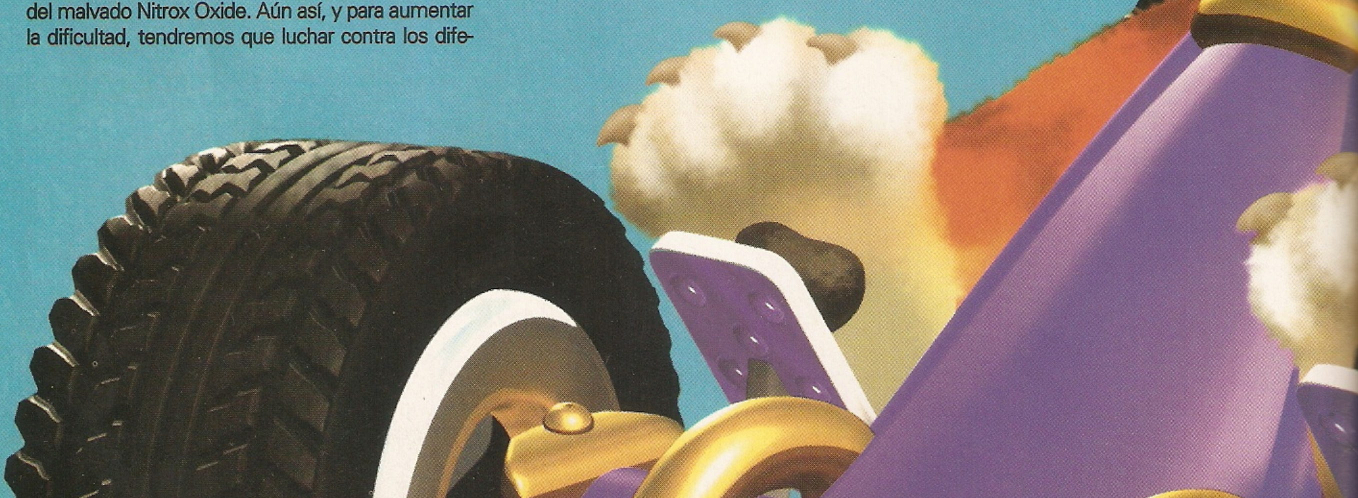
Las carreras contra el reloj son las más peliagudas. Deberás ajustar al máximo en todo momento.



Las cajas con un ? siempre guardan algún tipo de ayuda para la carrera.



¿Ves lo alto de ese barco?, conduce por la rampa y al caer obtendrás un "empujoncito".





rentes "jefes" de cada zona para que nos cedan una de sus llaves maestras con las que podremos acceder a nuevos territorios.

La dinámica del juego es la siguiente, al principio solo tendrás acceso a dos o tres pistas "muy facilitas", a medida que ganes las primeras copas verás como aparece Uka Uka para darte consejos sobre como ganar más velocidad, como evitar las cajas de TNT o como sacarse algunos "turbos" de la manga. De esta forma cuando hayas completado los modos normales de toda la zona se te abrirá un nivel extra en el que tendrás que ganar un mano a mano contra el jefe de la zona. Si ganas recibirás una llave para llegar a otras zonas, pero si pierdes tendrás que volver a intentarlo una y otra vez o no saldrás de ese territorio en el que estés. Más tarde, y solo al liberar todas las pistas de una sala, se abrirá un nivel adicional en el que tendrás que pasar por una serie de puntos en un tiempo límite (generalmente un minuto). Si lo consigues recibirás una medalla rosa con las siglas CTR. Estos objetos te servirán para acceder a uno de los niveles secretos del modo aventura.

Por otro lado podremos aprovechar cada pista tres veces, la primera para ganar la copa (objeto indispensable para seguir avanzando), la segunda una medalla CTR que se adquiere al ganar la carrera recogiendo las tres letras que están ocul-

▲ No hay tiempo para mirar el paisaje. Si te chocas contra una esquina perderás un tiempo valiosísimo.

tas en el nivel y la tercera ganando un cetro (de oro o platino) con el que aumentaremos nuestro % completado del juego.

Y aún hay más. Dejando a un lado el modo aventura de CTR tenemos varias opciones que hacen este título único en su género. Está el clásico modo de carreras rápidas, en el que podremos luchar contra la máquina o contra otros tres amigos (usando un multitap) en cualquiera de las pistas del modo aventura. Así mismo está el modo Batalla en el que tendremos que demostrar nuestro control para eliminar a nuestros amigos con cualquiera de las armas o trampas que hay en los recintos cuadrados de este modo.

CTR tiene un motor gráfico envidiable, los coches se mueven a toda velocidad, no veremos como se generan los escenarios y todo fluye suave como la seda (incluso con cuatro jugadores a la vez). El diseño de las pistas es único para cada nivel (siempre encontraremos un salto o una zona que nos dejará sorprendidos) y los personajes son muy entrañables y divertidos (cada uno tiene su propio mensaje al adelantarnos o al recibir un impacto directo).

Está claro amigos, CTR es uno de esos juegos que no puede faltar en nuestra juegoteca PlayStation. Es adictivo, la dificultad es progresiva y nunca te acostarás sin saber algún truquillo nuevo para sacar más velocidad aquí y allá.



▲ En el modo CTR encontrarás la T a la izquierda de estos dientes de dinosaurio.

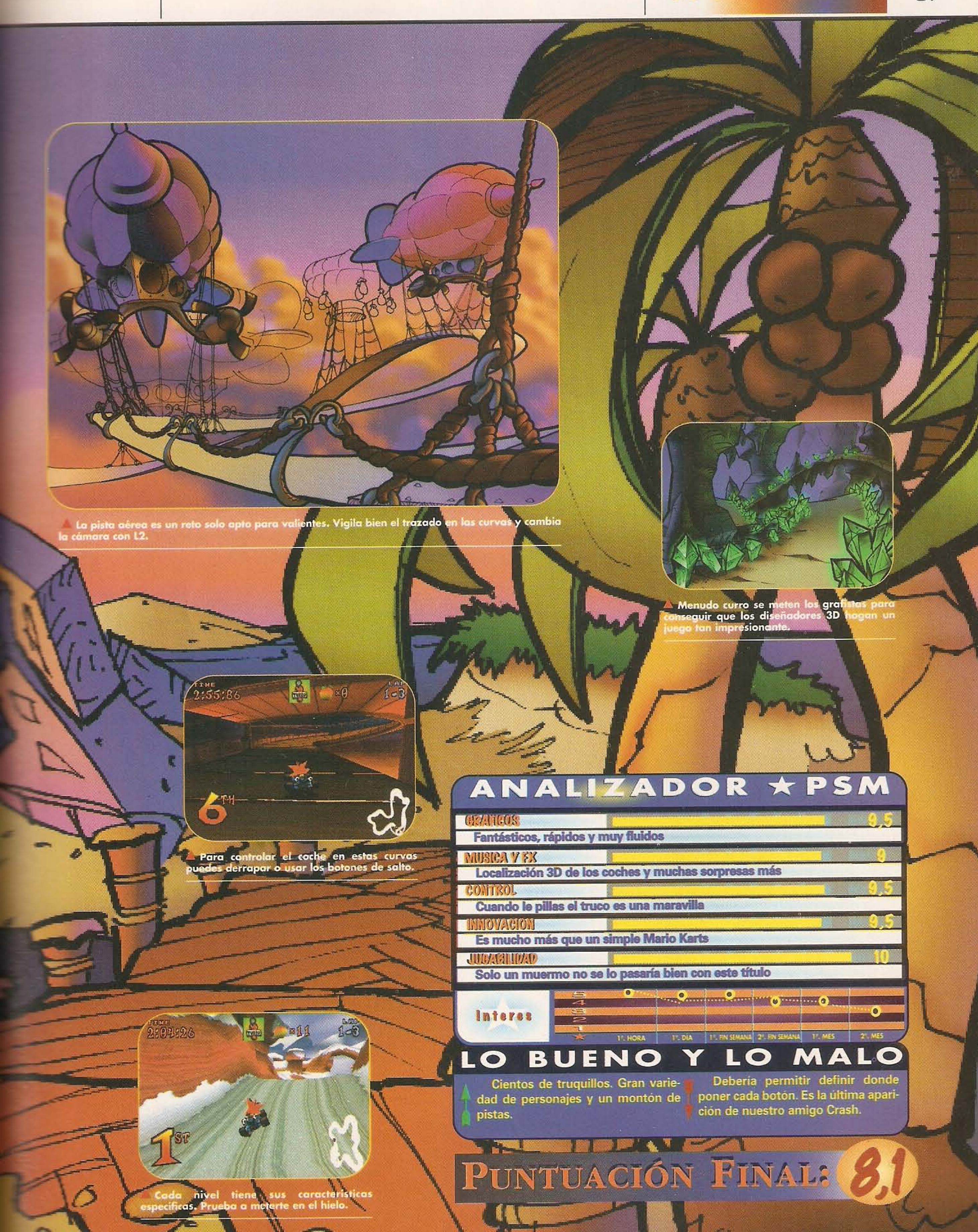
▲ Mucho cuidado con en el nivel de la mina, las vagonetas te dejarán plano de una sola pasada.

▲ El nivel de detalle usado para cada nivel es increíble. Mira esos pequeños toques de la madera gastada o los farolillos del fondo.

▲ Los derrapajes son esenciales para gan en este título. Aprende a usarlos conseguirás mucha más velocidad.

▲ Los saltos son primordiales para ser el mejor. Prueba pillar una rampa con velocidad y salta justo antes de caer.

▲ Si quedas el sexto ya puedes meterte prisa amigo. Aquí solo vale quedar el numero uno.



La pista aérea es un reto solo apto para valientes. Vigila bien el trazado en las curvas y cambia la cámara con L2.

Menudo curro se meten los grafistas para conseguir que los diseñadores 3D hagan un juego tan impresionante.

Para controlar el coche en estas curvas puedes derrapar o usar los botones de salto.

Cada nivel tiene sus características específicas. Prueba a meterte en el hielo.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Fantásticos, rápidos y muy fluidos	
MÚSICA Y FX	9
Localización 3D de los coches y muchas sorpresas más	
CONTROL	9,5
Cuando le pillas el truco es una maravilla	
INNOVACIÓN	9,5
Es mucho más que un simple Mario Karts	
JUGABILIDAD	10
Solo un muermo no se lo pasaría bien con este título	

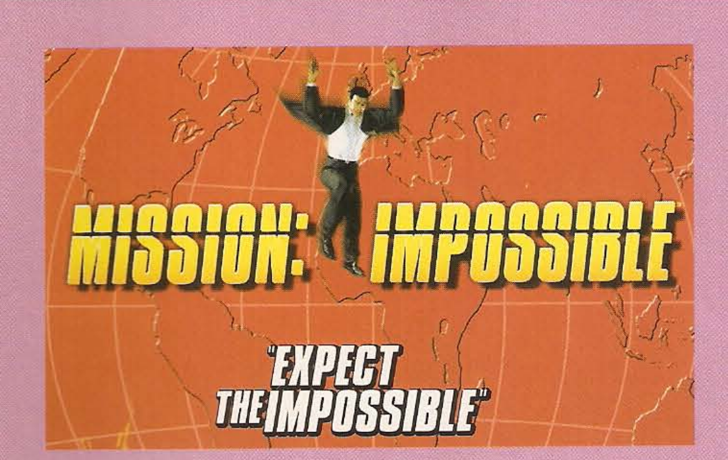
Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Cientos de truquillos. Gran variedad de personajes y un montón de pistas.

Debería permitir definir donde poner cada botón. Es la última aparición de nuestro amigo Crash.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,1



La película cobra vida propia

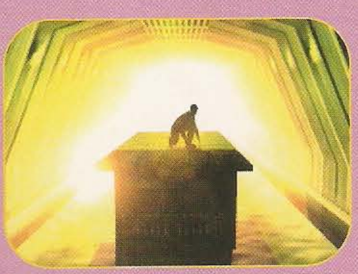

▲ Las misiones de infiltración son las más atractivas de Missión Impossible.

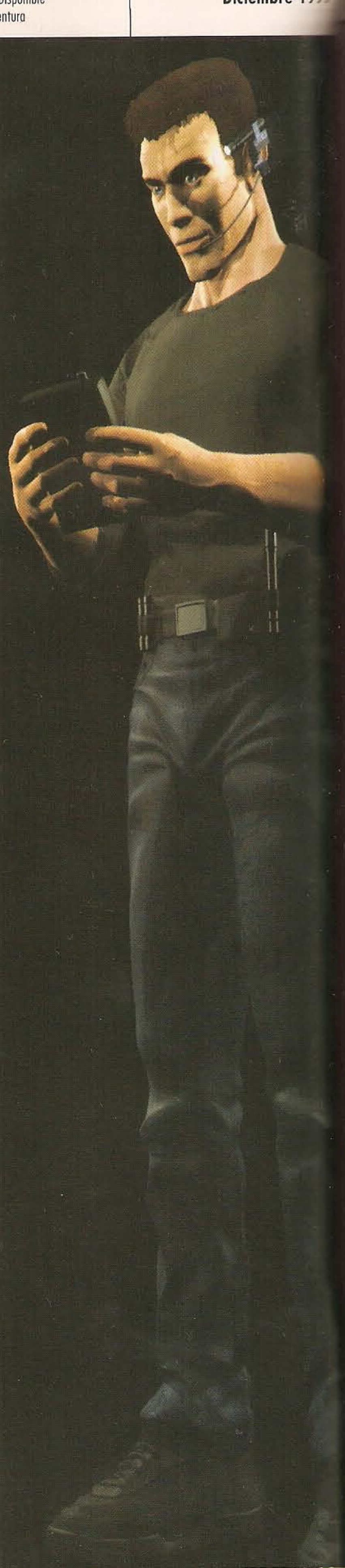

▲ Acceder a la base enemiga será una de nuestras primeras pruebas.

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Quien tenga las mejores tecnologías controlará las finanzas del mundo, la información corre por las venas de Internet como una catarata incesante. Los viejos métodos ya no son efectivos. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo. Personas entrenadas para dar lo mejor de sí mismos en los momentos más decisivos de un conflicto. Humanos preparados para actuar y desaparecer en la niebla.

Hay un topo en la agencia, por lo visto la mitad de la lista NOC está a punto de caer en manos de un peligroso grupo de terroristas. Si consiguen la otra mitad, la identidad de todos los agentes de IMF sería revelada, no habría posibilidad de escapatoria para ninguno y la única fuerza preparada para luchar contra los grandes villanos quedaría reducida a la nada. Tú, Ethan Hunt, te verás envuelto


▲ Si no andas con cuidado quedarás reducido a cenizas.


▲ Esta es una de las escenas mejor conseguidas de todo el juego.





▲ ¿Serías capaz de hacerte pasar por uno de ...enemigos sin que te reconozcan?



▲ Los diálogos son un elemento fundamental si queremos saber cuales son nuestros objetivos.



▲ Una fecha, un lugar, una cinta. Todos los ... de esta misión quedarán eliminados ...mente en tres, dos...



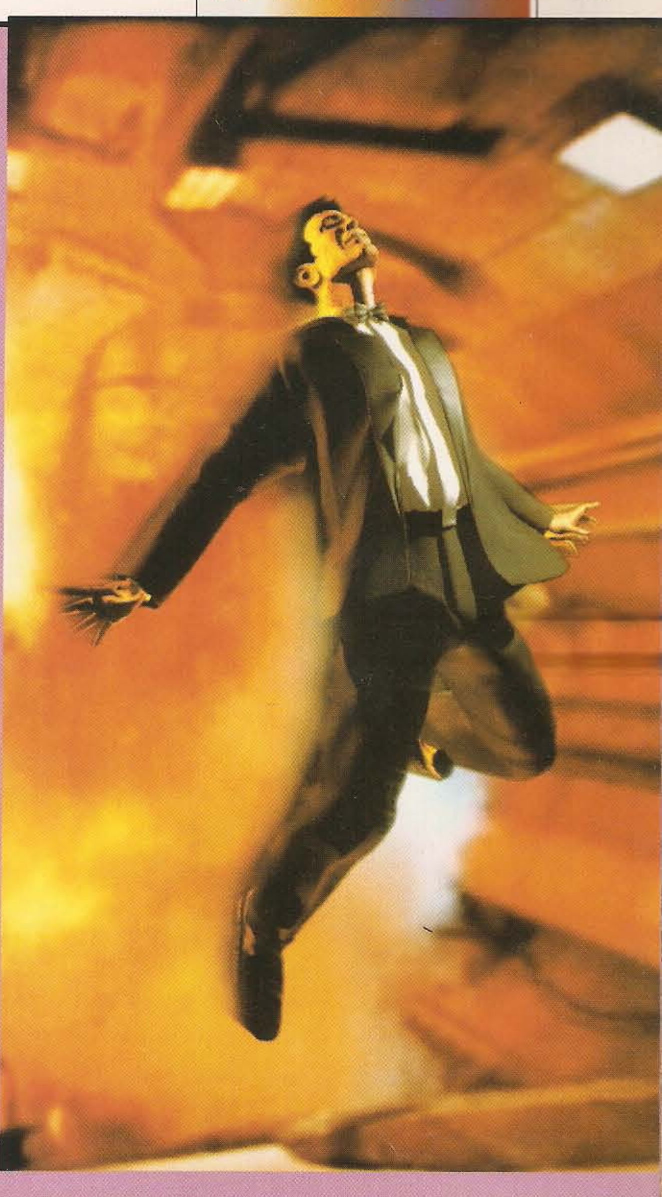
▲ Nada mejor que un parque para recibir nuevas instrucciones.

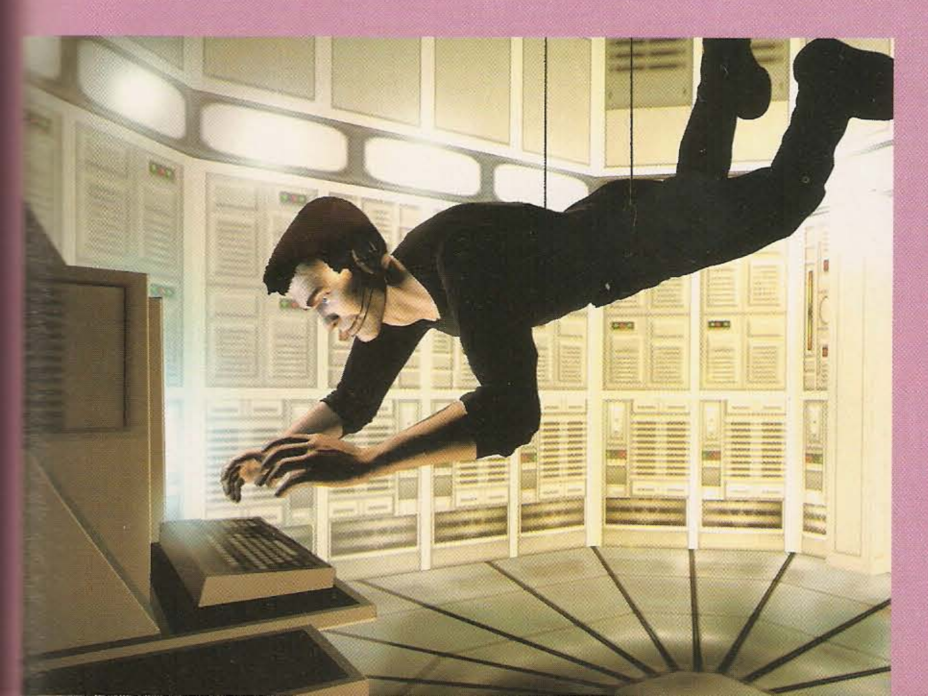


▲ Los programadores decidieron usar los mismos gráficos del juego para realizar los vídeos.



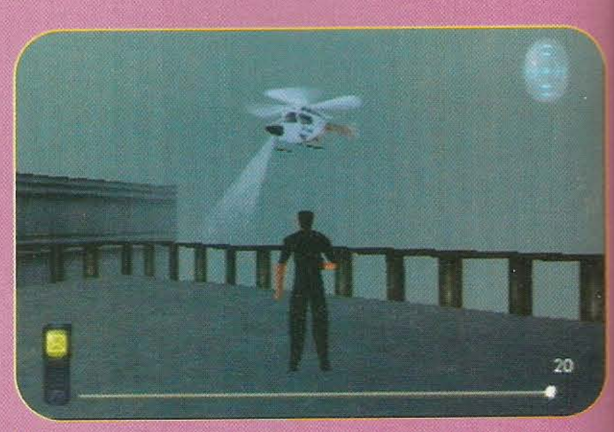
▲ Recuerda que en Missión Impossible no todo se resuelve por la fuerza bruta.



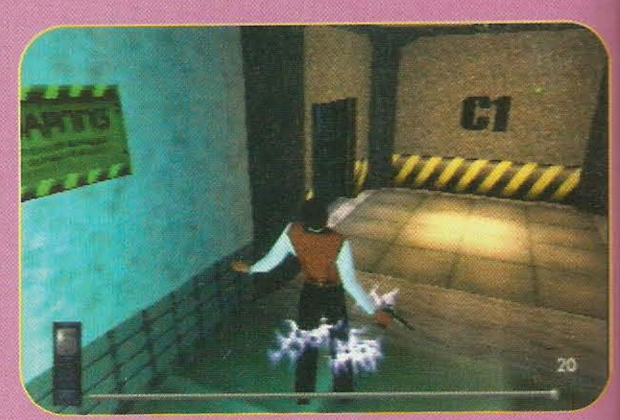


en una serie de misiones que terminarán con la vida de varios agentes amigos tuyos. ¿Quién estará detrás de todo esto?, sólo Ethan puede descubrirlo.

En Missión Impossible tomarás el papel de Ethan a lo largo de cada una de las misiones. Antes de acceder a un nivel recibirás una serie de instrucciones muy concretas que deberás acatar a rajatabla para su correcta realización, de otra forma lo único que encontrarás será una muerte lenta y dolorosa. Para cada misión dispondremos de la ayuda de algunos amigos infiltrados que nos darán consejo u objetos especiales sin los que no podremos seguir avanzando. Por ejemplo, en la segunda misión del juego, tendremos que distraer al acompañante de nuestra colega para que nos dé el aparato reproductor de caras, con el cual podremos hacernos pasar por el ayudante del embajador y conseguir unos datos de vital importancia (sin los cuales no podremos avanzar al siguiente nivel).



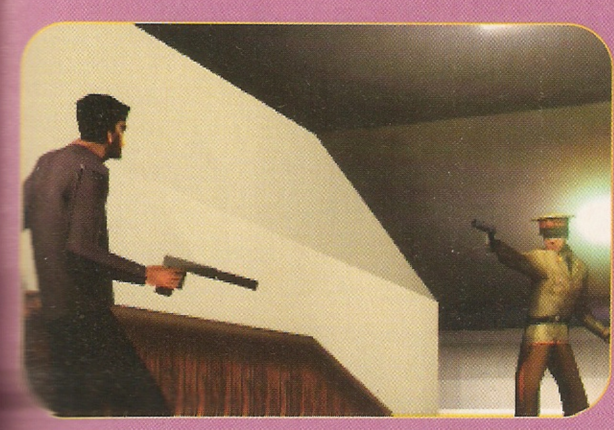
Si te detectan, la misión habrá terminado. Corre y escóndete donde no puedan verte.



No hay nada peor que caer en una trampa enemiga. Si haces saltar la alarma vas a tener muchos problemas.

En Missión Impossible tomarás el papel del protagonista, Ethan Hunt.

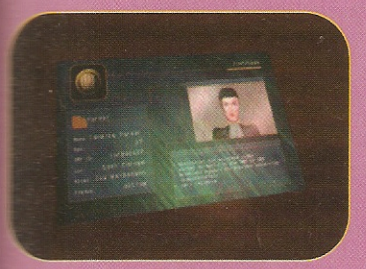
Todo el inventario se controla con dos botones, siendo estos el cuadrado y el triángulo. Para seleccionar tendremos que pulsar la X. Este sistema "mezclado" de acciones resulta demasiado complejo ya que con el mismo botón, X, podremos saltar, disparar, hablar con los personajes o activar una palanca o mecanismo. De esta forma los programadores han complicado bastante las cosas como para que las acciones nos salgan de manera fluida y normal. En más de una ocasión te volverás loco para activar el reproductor de caras, cambiar de arma y disparar a un enemigo.



▲ Los soldados detectarán cualquier actitud sospechosa. En la segunda misión tendrás que mirar dos veces antes de colocar una granada en los conductos de ventilación.



▲ La lista NOC está en manos de esta señora. Tu misión será evitar que consigan la otra mitad de la lista. Miles de vidas dependen de ti.



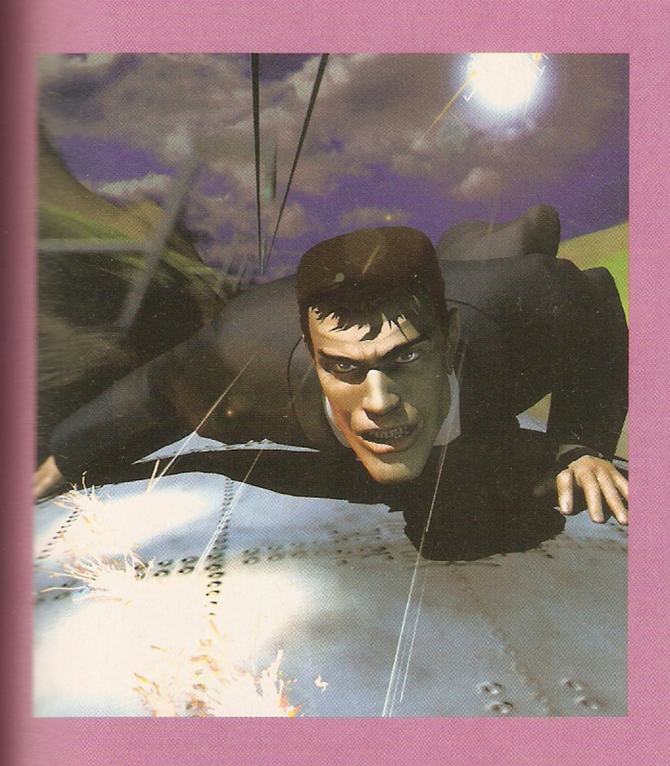
▲ Antes de cada misión sabrás quienes forman tu equipo. Es bueno informarse antes de empezar.

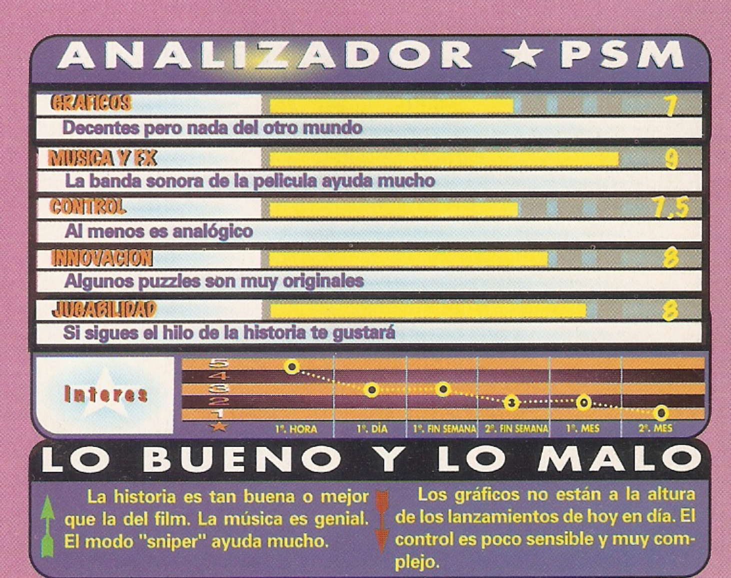


▲ Saltos, disparos y casi una hora de vídeos son las características más atractivas de este título.

Gráficamente Missión Impossible se queda bastante más atrás que títulos como Syphon Filter o MGS, dando como resultado unos personajes que no se mueven todo lo suave que deberían. Así mismo los escenarios no son demasiado impresionantes y en general se nota una gran falta de detalles en todo el entorno.

Si a los problemas del control le añadimos la brusquedad de movimiento de Ethan, lo que tenemos es un título que se maneja a duras penas en los momentos de acción. Debería permitir definir los botones a nuestro gusto y tendrían que haber eliminado los botones con múltiples acciones.











MÁS QUE UNA SIMPLE SEGUNDA PARTE

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente. La mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo de rebeldes planea traer un dragón a sus tierras para que les libre del gran opresor Ripto. Para sorpresa de todos el invento del científico funciona, han conseguido un dragón, aunque eso sí, no se esperaban que les tocara un dragón adolescente que no asusta más que a las ovejas... Ahora Spyro, nuestro héroe, tendrá que ayudar a los habitantes de los mundos cercanos para deshacer todos los males producidos por el malvado Ripto y sus secuaces.

Lo primero que notaréis cuando toméis contacto con Spyro 2 es que los puzzles basados en dar enormes saltos a zonas prácticamente inaccesibles han desaparecido para dejar paso a los subjuegos y puzzles más entretenidos. Así encontraremos a personajes que nos pedirán ayuda para que salvemos a uno de los suyos, conectemos los sistemas de agua o encontremos los tesoros

▲ Cuando compres la habilidad "bucear" podrás explorar zonas que antes eran totalmente inaccesibles.



▲ Así se quedará Spyro cuando cruce una zona acuática.



▲ La variedad de escenarios es la caracterirstica más llamativa de esta segunda entrega.



▲ ¿Recordáis la "llama" que lanzaba Spyro?, parece que este pequeño dragón está madurando amigos.





▲ Mucho cuidado con los enemigos de las zonas nevadas, son más rápidos de lo que parece.



▲ Spyro podrá volar en algunos niveles o pasando por un portal mágico que le dará este poder durante un tiempo limitado.



▲ Para conseguir los orbes tendremos que completar los minijuegos que nos ofrecerán los personajes de cada zona.

que los enemigos están robando a su pueblo.

Ahora los diamantes jugarán un papel muy importante ya que para acceder a algunas zonas necesitaremos pagar un "peaje" a un señor para que el puente descienda o abra un muro que bloquea el acceso a otros mundos. Otro gran cambio es la concepción de los puzzles. El primero que encontraremos consistirá en encender todas las lámparas de una plaza para activar un mecanismo. Para



▲ Escucha atentamente lo que te dicen los habitantes de cada mundo y todo será más fácil.



▲ Cientos y cientos de personajes, tu misión será ayudarles en todo lo posible.

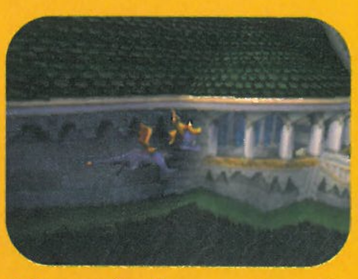
resolverlo habrá que usar uno de los portales (que servirá para recibir el poder de volar durante un tiempo limitado) y planear por la plaza disparando con nuestro fuego a cada una de las lámparas.

Todos los poderes que encontremos solo estarán activos durante un tiempo limitado, aunque en algunas zonas especiales (fases de bonus) Spyro tendrá la capacidad de volar durante toda la fase y nuestro objetivo será pasar por el camino que nos indican los portales y las luces para conseguir el máximo de puntos y diamantes posibles. En algunos casos las fases adicionales consisten en minijuegos en los que deberemos jugar al hockey o conducir una manta para que pase por los diferentes circuitos que irá marcando un caballito de mar con sus burbujas. Este tipo de fases nos servirán para conseguir las diferentes orbes que oculta cada nivel.

El control se ha refinado un poco, aunque no se ha eliminado el, a veces, brusco movimiento de cámara que puede marear a alguno que otro. Se han añadido muchos movimientos nuevos, como el de dar volteretas por el suelo o el de nadar (capacidad que conseguiremos tras pagar una suculenta cantidad de diamantes a un mercader). Así mismo se ha mejorado el control de Spyro cuando está volando, añadiéndose un curioso aleteo que nos permitirá



▲ Estos "rácanos" nos pedirán rubíes para abrir los puentes o muros que nos cierran el paso.



▲ Como puedes observar en Spyro 2 las vistas panorámicas son increíbles.



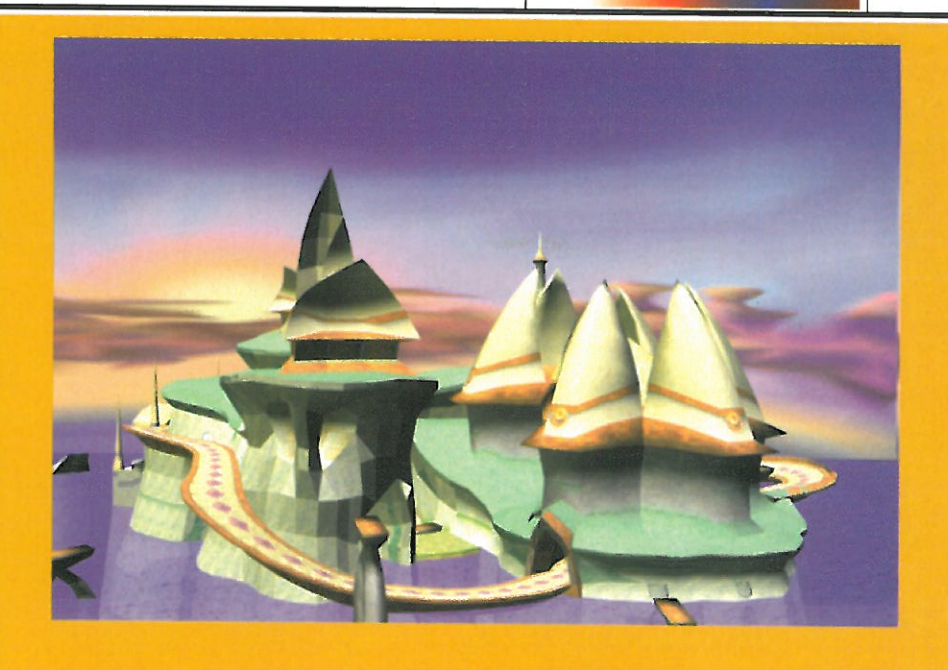
▲ Esta es una de las responsables de que Spyro no esté pasando unas agradables vacaciones en la playa.



▲ Estos "esquimales" no son nada amistosos, patea su trasero y los habitantes de este mundo te darán un orbe mágico.

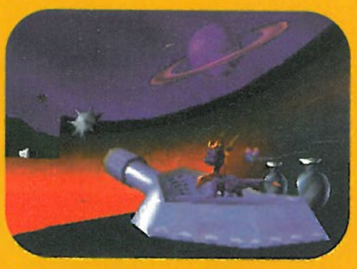


▲ Encima y detrás de los árboles suele haber objetos ocultos a los que solo podemos acceder si tenemos alguna habilidad especial.





▲ La mecánica de cada nivel es siempre la misma, ayuda a los habitantes del planeta y recibirás un premio.



▲ Insomniac ha realizado un trabajo fantástico con esta segunda entrega.



▲ Ten por seguro que lo más divertido de Spyro 2 son los minijuegos, hay suficientes como para parar un tren.

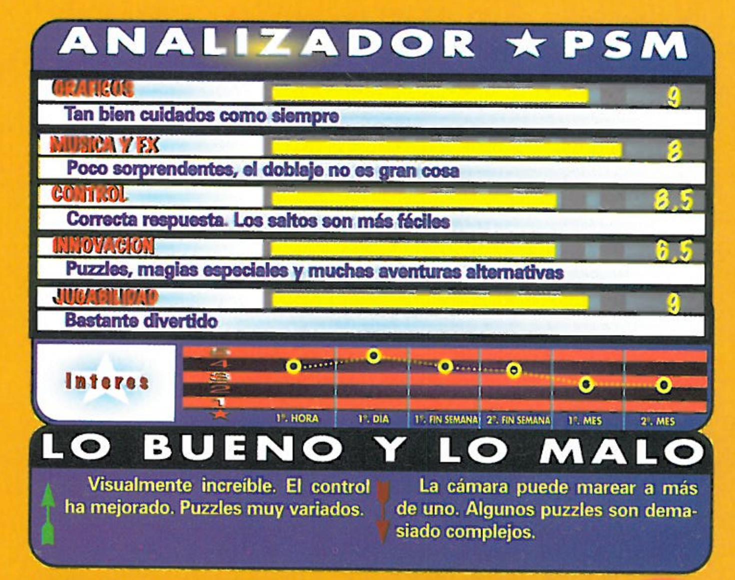


▲ Ahora podremos usar una gran cantidad de máquinas con las que romper las cajas fuertes y otros objetos.

acercarnos un poco más a las plataformas más lejanas.

Gráficamente Spyro 2 no ha sufrido muchas variaciones. Se siguen manteniendo los escenarios llenos de color y se han añadido vistas más lejanas en las que es muy difícil ver como se genera el escenario. De igual forma han incorporado nuevos mundos y situaciones para hacer el título más entretenido tanto para los nuevos usuarios como para los que tuvieron contacto con Spyro 1.

Spyro 2 es, sumando todas las novedades incorporadas, un título prácticamente nuevo. Se mantiene la estética del anterior juego pero se han incorporado muchas novedades y jefes finales que harán la aventura mucho más entretenida. ¡Ah, un truco! Si teneis Crash Team Racing y queréis probar un par de minutos de Spyro 2 ir a la pantalla principal (o la de Nueva partida) mantened pulsado L1 + R1 y apretar Abajo, Círculo, Triángulo y Derecha para acceder a la demo oculta.



PUNTUACIÓN FINAL: 8,6

Más allá de tus sueños

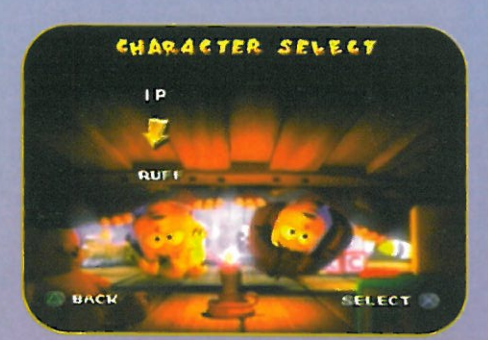
Miles de indefensos niños y niñas duermen apaciblemente pensando que son princesas, duendes, guerreros invencibles o robots del futuro que han venido a salvar a la humanidad. Pero ¿qué pasaría si los Winks, los guardianes que protegen a los niños de las pesadillas más horribles, fueran secuestrados por una de las criaturas más malvadas del mundo? Ninguna persona podría descansar tranquilamente por las noches, el mundo se sumiría en un mar de tristeza y maldad.

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Los 40 Winks están presos en las profundidades del mundo de la fantasía en el que Ruffus y su hermana deberán ir en busca de estos pequeños duendes. ¿Podrán hacer algo dos inocentes niños contra los peores monstruos que nuestra cabeza sea capaz de imaginar?

Al principio despertamos de noche en nuestra casa, una típica casa americana de dos plantas con desván para los trastos. Tras dar un par de vueltas encontraremos algunas puertas selladas mágicamente y otras, como la que lleva a la buhardilla, que están abiertas. Desde allí podremos viajar al mundo de los sueños, un lugar repleto de casas fantasmagóricas y bosques tenebrosos. Accederemos a una casa antigua en

▲ A lo largo del mapa encontraremos pequeños relojes que nos servirán para volver a esa posición si perdemos una vida.



▲ Podremos elegir entre Ruff o su adorable hermana, cada uno tiene sus habilidades especiales.



▲ ¿Podrán estos adorables niños vencer a las fuerzas de la oscuridad ellos solos?

la que deberemos rescatar a dos Winks que están presos en las catacumbas de la casa, iremos al pasado para luchar contra hombres lobo, frankensteins o ratones gigantes o viajaremos al futuro para luchar contra los alienígenas que intentan dominar el mundo.

Tanto Ruff como su hermana van vestidos con pijama y llevan una vela en la mano, pero no están indefensos ya que en el mundo de los sueños hasta el más pequeño puede ser el más fuerte y hacer sus pensamientos realidad. A lo largo del mapeado encontraremos pequeñas cajas rojas que encierran en su interior parte del poder de los Winks, con ellas Ruff podrá transformarse en un temible hombre prehistórico, un ninja, un duende con poderes mágicos o un Mech armado hasta los dientes. Estos "cambios" son de vital importancia para salvar a los Winks ya que algunas puertas sólo pueden abrirse cuando disponemos de uno de estos poderes mágicos.

El mapeado es enorme, existiendo gran variedad de habitaciones, campos al aire libre o pasillos llenos de armas y personajes futuristas, eliminando la sensación de "por aquí ya he estado" que se produce en algunos títulos de plataformas. Para avanzar tendremos que encontrar un número determinado de tuercas (que están ocultas generalmente dentro de los cofres) para que las puertas de cada zona se abran.

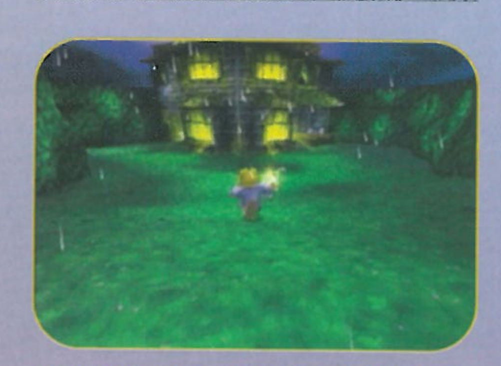
El único arma del que dispondremos consiste en objetos en forma de media luna que nos dotarán de un ataque especial capaz de eliminar a cualquier enemigo que se nos ponga por el camino. Este poder se verá potenciado si estamos en forma de mago o ninja (lanzando bocanadas de fuego). La otra posibilidad que tendremos para atacar a nuestros enemigos consistirá en el clásico "salta encima de ellos" al más puro estilo Mario y de nuestras patadas y puñetazos, todo ello sin olvidar los dos movimientos especiales que tendremos en cada una de las transformaciones.

Lo que más llama la atención de 40 Winks es la gran facilidad que han tenido los diseñadores para crear un entorno tridimensional en el que todos los personajes y escenarios parecen verdaderos dibujos animados.

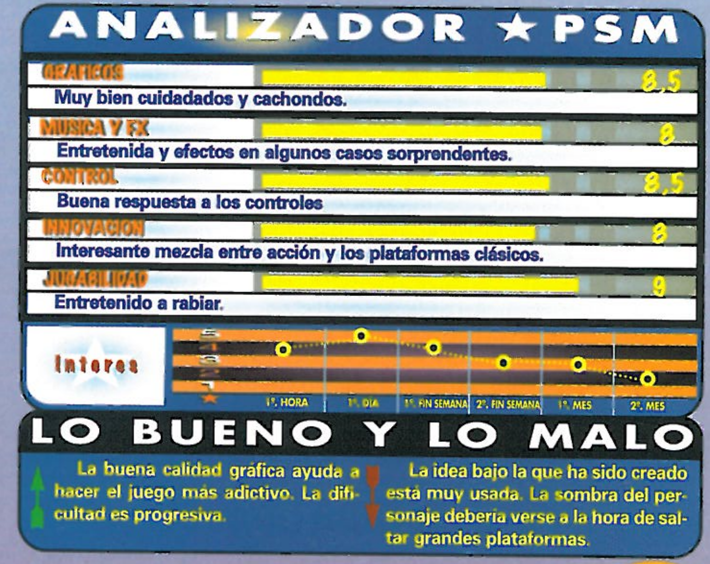
40 Winks es un título muy entretenido apto tanto para pequeños (por su fácil manejo) como para los mayores que gustan de este tipo de juegos (por su gran número de fases y puzzles).



▲ No todo es saltar y golpear, este minijuego a lo wipeout es de lo más cachondo y entretenido.



▲ Desde el mapa general accederemos a las diferentes zonas en las que están presos los Winks.



PUNTUACIÓN FINAL: 8,4

EA SPORTS

FIFA 2000

Llega el Rey del "deporte Rey"

En el mundo de los simuladores de fútbol para Playstation siempre ha habido dos juegos que se han llevado el gato al agua cada año. Estamos hablando, naturalmente, de ISS Pro y de FIFA. Este año los de Konami lo van a tener muy difícil para hacerse con el trono, ya que se nos presenta uno de los FIFA más espectaculares de la historia. De momento son los chicos de EA Sports los que primero mueven ficha (ISS Pro Evolution seguramente se retrase hasta el mes de Febrero) y lo hacen a lo grande. Lejos quedan ya aquellos FIFA de dudosa jugabilidad y lentitud de respuesta en los controles, podemos asegurar que FIFA 2000 es el FIFA más jugable de todos.

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol. Y es que EA Sports ha puesto un especial empeño en que este juego sea el simulador de fútbol más real que existe hasta la fecha sin descuidar para nada su jugabilidad, porque ¿Para qué sirve un juego con tantas filigranas si luego no las puedo llevar a la práctica?

La realización de las jugadas y tácticas es tan sencilla como apretar el botón SELECT y decidir la colocación de los jugadores durante un ataque, un córner o un lanzamiento de falta. Una vez hecho esto, sobre los jugadores mejor colocados aparece un icono representando los boto-



▲ Prepárate para una dura temporada como ocurre con los equipos en la realidad. Tendrás que jugar liga, copa del Rey y copa de Europa si estás clasificado.



▲ La variedad de celebraciones en esta nueva entrega es amplísima.



▲ Si quedas clasificado en los dos últimos puestos bajarás a segunda división...



▲ ...dejando paso a otros dos equipos que ascienden. Si bajas a segunda se acaba el juego.



▲ Un claro ejemplo de lo logradas que están las expresiones faciales. ¡Por favor que alguien le recomiende un dentista a este tio!

nes del mando que debes pulsar, dependiendo del jugador al que quieras enviar el cuero. Tan sencillo como apretar R2 cuando defiendes y tus jugadores se colocan en línea dejando en fuera de juego al atacante (practica esta táctica antes, no vaya a ser que haya uno retrasado y rompa la posición), o apretar L2 para que se dirijan dos defensas a marcar al delantero. Una novedad que comentábamos antes son los pases al hueco, siguiendo con las mismas normas de sencillez, bastará con apretar L1 mientras atacas para que el jugador que esté más desmarcado se adelante al defensa que le cubre y reciba el pase anticipándose al zaguero y plantándose solito delante del portero; practica esta técnica porque es muy fácil y te dará unos resultados espectaculares.

El apartado gráfico de todos los juegos de la saga siempre se ha caracterizado por su alta calidad, y esta vez no iba a ser menos. Utilizando la técnica de Motion Capture, se han recreado todos los movimientos y celebraciones de los jugadores más famosos de las ligas más importantes del mundo. En cuanto a lo de las celebraciones cabe destacar una anécdota curiosa ya que el cantante Robbie Williams autor de la fantástica banda sonora del juego, entre otros, ha sido el que se ha puesto el mono de sensores para Motion Capture y ha realizado los movimientos sobre los que se basan las celebraciones de gol del juego; no sabíamos que además de cantar supiera jugar también al fútbol.

Los jugadores tienen un tamaño en pantalla mas que considerable y los efectos de la luz y los focos sobre ellos son realmente espectaculares. Los movimientos son más fluidos que nunca y por momentos tienes la sensación de estar ante un partido real retransmitido por la TV.

Los estadios están perfectamente realizados, aunque en esta ocasión no incluyen escenarios reales con nombres y apellidos. Imaginamos que será por problemas de licencias con los clubes propietarios de los campos. No importa, aún así están basados en campos reales y su aspecto es fenomenal; incluido el público que en esta entrega ya no aparece tan plano en las gradas.



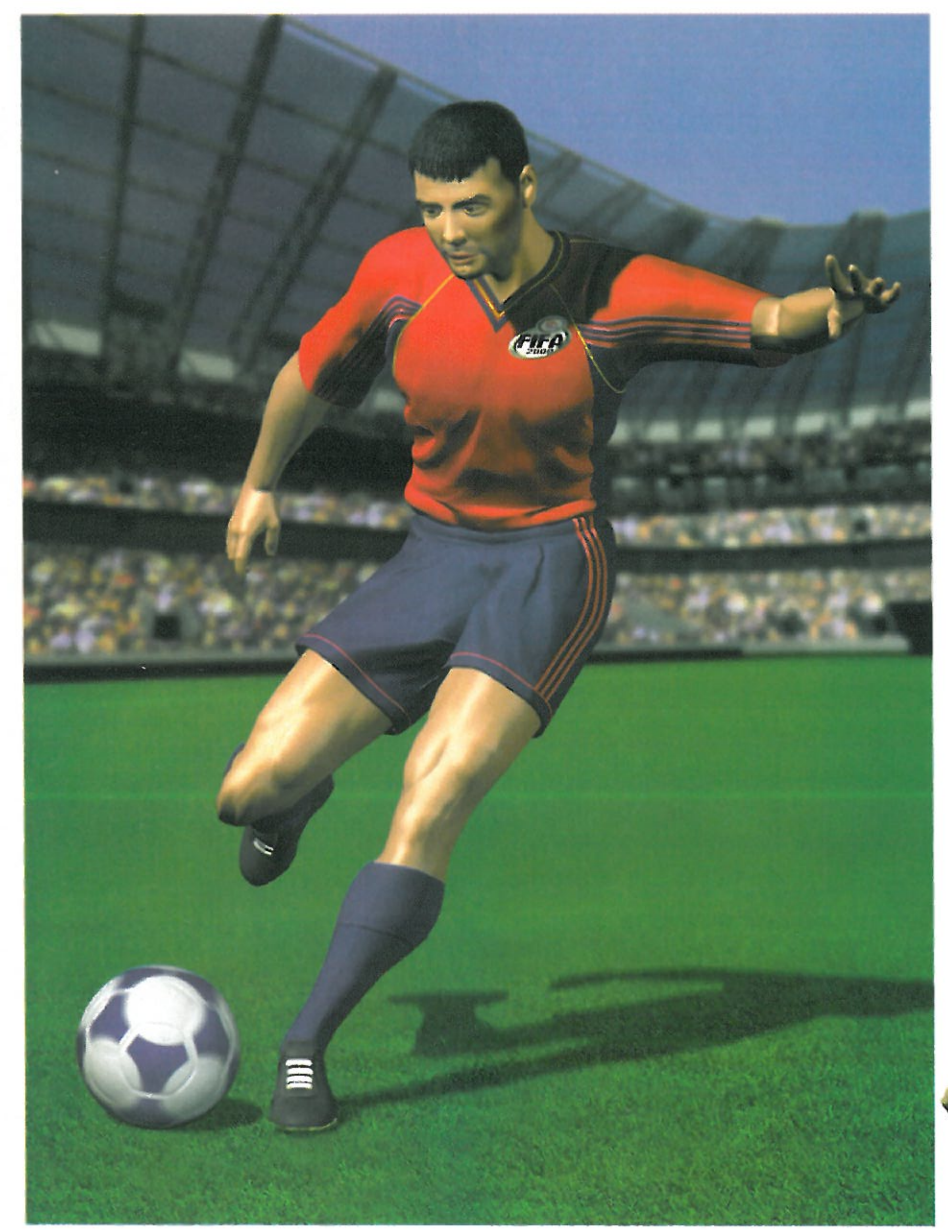
▲ Los efectos de luz son impresionantes. Mira esas sombras en el césped y en las camisetas.



▲ Así se los ponían a Carolo. Eso es Gool...



▲ Por fin los remates espectaculares son fáciles de realizar en un juego FIFA.



▲ **Aquí tienes a Guardiola renderizado. En esta ocasión el capitán del Barça ha sido el elegido para la carátula.**



▲ **...Y luego se quejará porque le saquen una tarjeta. Eso no vale Robbie...**

Como ya es clásico en todos los FIFA, la base de datos es impresionante y en esta ocasión contamos con todos los equipos, con sus plantillas actualizadas al principio de esta temporada, de 16 ligas de Europa, América e incluso de Israel; Selecciones nacionales y un modo clásicos entre los que podemos encontrar equipos que marcaron la historia del fútbol como el Real Madrid de Puskas, Gento y Di Stéfano, el "Dream Team" del Barça de los años 89 a 92 e incluso aquel equipo neoyorquino de millonarios que se llamaba NY Cosmos. También en este modo se encuentran selecciones de ensueño como Alemania y Holanda del 74, Argentina del 78 o la de Brasil del 70 con O´Rei Pelé entre muchas otras.

Las opciones de juego incluyen las ya clásicas de entrenamiento, amistosos, copa (incluidas la Champions League que aquí se llama Copa de Europa de Campeones o la de la UEFA que se llama EFA; otra vez las dichosas licencias) y temporada, además de la opción de crear torneos con equipos y jugadores personalizados.

Una novedad que merece la pena ser resaltada es la forma en la que se desarrollan las temporadas. En este modo no solo tendrás que jugar los partidos de liga. Tal y como ocurre con los equipos en la realidad tendrás que alternar estos con los de Copa del Rey o, si estás clasificado, con los de Copa de Europa o UEFA. Todo depende del equipo que elijas, ya que las estadísticas, al principio del juego, están basadas en las clasificaciones de la liga 98-99. Así pues, si escoges el recién ascendido Málaga o Rayo, no participarás en competiciones europeas esa temporada; aunque dependiendo de tu clasificación al final de la temporada puedes conseguirlo para la siguiente. Pero ojo, porque también puede ser que quedes en puestos de descenso y tu equipo baje a segunda, con lo que el juego se terminará y habrá que volver a empezar de cero. Este sistema de juego es fantástico ya que anima al jugador a superar retos una y otra vez, ¿Por qué no un Numancia en la Copa de Europa? Solo tu habilidad y tu empeño lo pueden conseguir.

En el apartado de sonido, cabe destacar la fantástica banda sonora del juego, cuyo tema principal ha sido compuesto como dijimos más arriba por Robbie Williams. Música cañera que acompaña a todos los menús ya característica de todas las anteriores entregas. Los comentarios, por suerte para todos, vuelven a estar realizados por la pareja ya habitual de la saga, los geniales Manolo Lama y Paco González. Y esta vez están más sarcásticos, acertados y divertidos que nunca. Es una auténtica delicia jugar escuchando los comentarios de estos dos monstruos; cómo se contradicen entre ellos, las frases tan originales que sueltan, tales como: ¡El portero debe haberse tragado una avispa del enfado que tiene! ¡Se han llevado una goleada de las que hacen pupa!



▲ Pisar el balón, bajarlo con el pecho, hacer bicicletas... Todo es posible y sencillo de realizar en FIFA 2000. El mejor de la historia.

¡Que entrada. Manden una ambulancia por favor! o ¡El árbitro está ciego o ha perdido el silbato! entre otras muchas que conseguirán siempre arrancarnos una mueca de sonrisa. Pero lo genial de las frases y los comentarios es que además las dicen siempre en el momento justo en el que se produce la acción. Bravo por ellos porque sabemos el duro trabajo de horas y horas que han tenido que realizar ante un micrófono para llevar esto a tal grado de perfección.

Lo decíamos al principio y lo repetimos ahora: el que quiera arrebatarle el título de Rey a este FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.



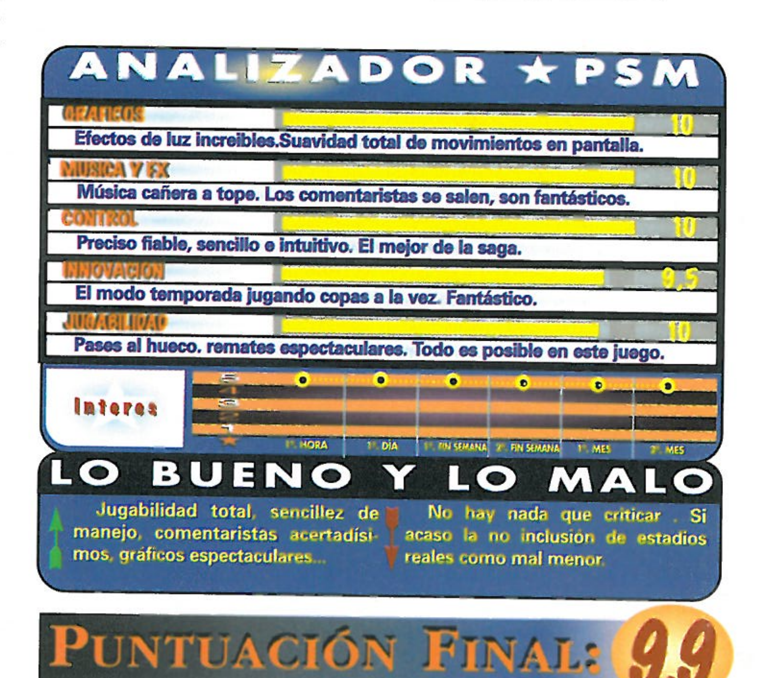
▲ La guerra en el centro del campo es más dura que en ninguna otra parte del terreno.



▲ Ya se ha montado la movida. ¿Que le estará diciendo el tío de rojo al que está en el suelo? ¡Si le has tirado tú, salvaje!



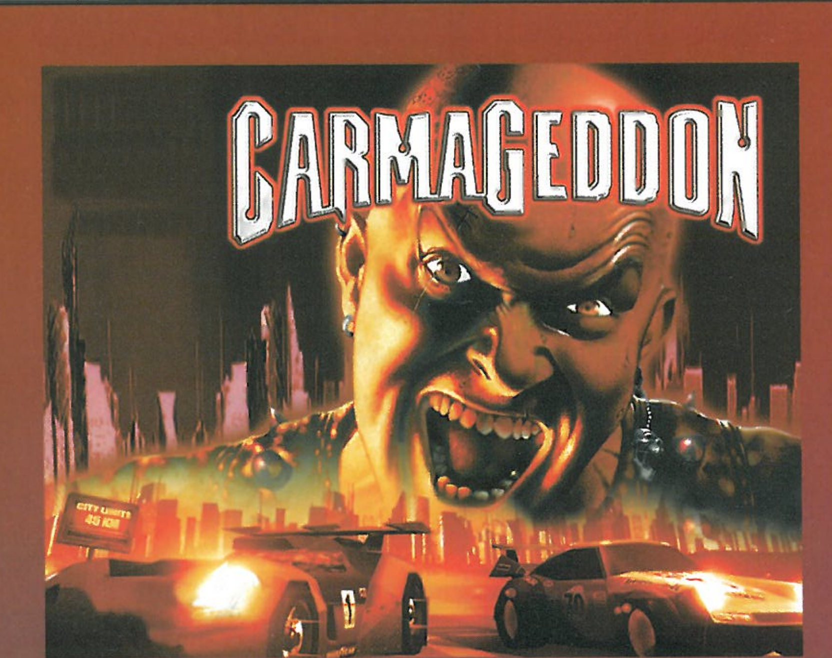
▲ El tío Robbie Williams en plena tarea de Motion Capture. ¡Si le vieran sus fans con esas pintas!



1 o 2 jugadores 1x

Distribuidor Virgin
Desarrollador SCi

Fecha de salida Disponible
Tipo Destroza'em up



Un mundo sin leyes

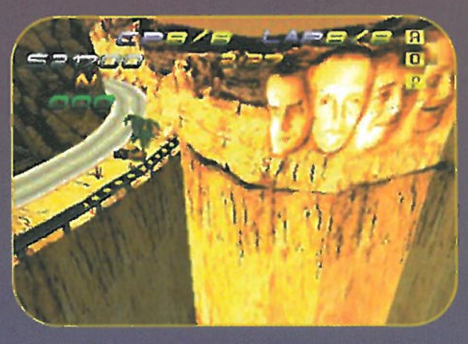
Si ha habido un juego polémico y esperado en Playstation, ese es Carmageddon. La polvareda de críticas y comentarios, por parte de nuestros "Guardianes de la moral y buenas maneras", que ha levantado antes de su lanzamiento para nuestra consola viene de su versión para PC. Que si se atropellan viejecitas, embarazadas, indefensas vaquitas pastando tranquilamente por los prados de Heidi etc... todo mentira. Nada de eso aparece en el juego. Los transeúntes que atropellamos son zombis que además gruñen y en todo caso ¿Qué mas da lo que sean, si sólo se trata de un montón de polígonos y no de seres reales? Señores, dejen de tocar las narices con lo de la moralidad en los videojuegos, que los que jugamos a esto tenemos una salud mental en muy buen estado. Además en la caja del juego pone muy claro y muy rojo que es para mayores de 18 años, aunque no entendemos por que, hay películas que echan en la tele a las 4 de la tarde de un sábado que son más violentas que este juego.

Polémicas aparte, hemos de decir que la impresión que nos ha dado Carmageddon no es nada del otro mundo; después de todos los comentarios y retrasos en su lanzamiento habidos y por haber, esperábamos algo que se saliese de lo común, algo "gore" y con alto contenido sanguíneo, con "muerte" y destrucción por todas partes. Nada de eso, el mismo Doom o Quake es más sangriento y violento que Carmageddon.

Pero vamos al juego en sí y dejémonos de contenidos más o menos morales. La acción se desarrolla en un supuesto mundo devastado por una serie de terribles desastres medioambientales, allá por el año



Pues sí, aunque lo parezca esta no es la carretera de la Coruña un viernes por la tarde.



No, no son las casas colgantes de Cuenca, son las caras de los programadores del juego.



Cuantos más zombis elimines de una vez, mayor será el combo y mayor la recompensa.



▲ Cuidado con esas cajas, si las tocas estallan. A veces pueden resultar útiles aprovechando la explosión que producen para elevarnos por los aires y hacernos salir de algún agujero en el que nos hayamos quedado encerrados.



▲ ¡Sí! ¡Es él! es Hannibal del equipo A. o por lo menos se le parece,
(No os preocupeis, los textos están en castellano)



▲ A quien se le ocurre dejar tanto zombi suelto por la M-30. ¡Si es que luego pasa lo que pasa!

2135, provocado por una raza de zombis alienígenas y que obligó a los humanos supervivientes a esconderse en refugios. Un grupo de humanos hartos de estar tanto tiempo bajo tierra se rebeló y decidió lanzarse al mundo exterior y organizar una carrera para escapar de los malditos zombis alienígenas y de paso llevarse por delante todos los que pudieran. A esta carrera se le dio el nombre de Carmageddon y tú eres uno de los participantes.

Tu misión principal no es sólo ganar la carrera, de hecho eso es lo menos importante, sino también la de recolectar ítems de tiempo que añadan algunos segundos a tu contador y evitar que llegue a cero, ítems para mejorar las prestaciones de tu vehículo, eliminar zombis para recaudar dinero con el que mejorar tu coche o comprar otro mejor y por supuesto impedir que alguno de tus contrincantes llegue a la meta a base de destrozarlos a golpes. En resumen lo que debes hacer es pasar el nivel ganando la carrera o eliminando al resto de los oponentes; es lógico, si no hay oponentes la carrera la ganas tú.

Durante el desarrollo del juego tu vehículo sufrirá innumerables daños que, por supuesto, podrás reparar en el acto siempre y cuando dispongas de dinerito fresco; si destrozas tu coche se acabó la partida Flannagan.

La estrategia a seguir depende en cada caso de los circuitos o niveles por los que te muevas (Ver recuadro). Existe un divertido modo dos jugadores en el que retar a un colega a ver quien destroza antes al otro. Ya sabes, en este juego no hay reglas y sólo puede quedar un superviviente.

La verdad es que después de la cantidad de tiempo que hemos tenido que esperar para tener este juego en nuestras manos, hemos quedado un poco decepcionados con el resultado final. El apartado gráfico deja mucho que desear, los coches son demasiado poligonales, los escenarios son bastante confusos y hay bastantes "bailes de polígonos" y efectos de "clipping". El control quizá sea lo peor del juego, no es nada preciso y nos atreveríamos a decir que funciona incluso mejor el modo digital que el analógico.

En resumen, esperábamos mucho más de un juego que tenía alicientes y posibilidades de haberse convertido en un clásico y que sólo se ha quedado en un juego "polémico". Animo y a ver si la segunda parte para Playstation sale mejor ya que contenido y posibilidades le sobran.



▲ Uno de los niveles más divertidos, el de la zona residencial super-power- pija de la estación de esquí. Prepárate para hacer patinar y saltar tu bólido por pistas y toboganes de nieve.

Los Niveles


Nivel de Circuito de Carreras: ¡A correr!


Nivel del Complejo Turístico de la Estación de Esquí de Baqueira-zombi.


Nivel del Estadio. No sabíamos que los zombis también saben nadar.

Hay más de 30 niveles concentrados en 10 lugares, estos son:

Parque Temático: Con un montón de rampas, laberintos e incluso un castillo. Ideal para practica.

Desierto: Carreteras típicas del desierto de Nevada. Conducen a zonas residenciales y finalizan en un aeropuerto. Ideal para poner en práctica la velocidad de los coches más rápidos.

Ciudad: El más lioso de los escenarios junto con el del parque temático. Un verdadero complejo de edificios callejuelas y restos de construcciones. Aquí la movida es destrozar a los demás por encima de todo, si no te perderás.

Cementerio: Un enorme cementerio con casa encantada incluida en dos mesetas separadas por un frágil puente de madera. Si te caes irás a parar a una pista un montón de metros más abajo y tendrás que volver a recorrer todo el camino de nuevo. Difícil.

Complejo Turístico: El Baqueira Beret de los zombis pijos. Pistas deslizantes y toboganes de esquí donde tu coche patinará como un poseso. O sea Chefo, te lo juro por Snoopy-zombi.

Circuito: Pues eso, un circuito. A correr y a destrozar.

La Campiña Inglesa: Típico escenario campestre de Inglaterra. A destacar la que se puede liar destrozando las terracitas donde están los zombis tomándola. Divertido.

Estadio: Aquí es donde están los zombis deportistas. Aplasta a Ballesteros-zombi o métete en medio de un partido de fútbol y arma el pitote.

Chillidos Espeluznantes: Explora y destroza. En este caso recorrerás todo un complejo de túneles y carreteras de una enorme presa.

Azteca: Todo muy "afro" y de estilo azteca con un búnker subterráneo lleno de sorpresas.


Nivel de la Ciudad. Molan esos neones a lo Blade Runner.


Nivel del Parque Temático. No es Port Aventura, éste es más cutre.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRÁFICOS — Muy poco trabajados y excesivamente "poligonales"	6
MÚSICA Y FX — Muy Heavy Metal pero de escasa calidad. Algo mejor el sonido de los coches	6
CONTROL — Muy malo e impreciso. Funciona mejor el digital que el analógico.	4
INNOVACIÓN — Este aspecto salva la nota por la originalidad del planteamiento del juego.	8
JUGABILIDAD — Muy lioso y confuso en el modo 1 jugador. La cosa mejora cuando es para 2.	6

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La variedad de escenarios. El planteamiento del juego es divertido y libera adrenalina. El modo 2 jugadores es más entretenido.

▼ El control analógico es pésimo. Mejora algo con el digital. Los gráficos dejan mucho que desear.

PUNTUACIÓN FINAL: 6

WORMS PINBALL

LOS CLÀSICOS NUNCA MUEREN



▲ Si el juego no estuviese en Español nos volveríamos locos en los minijuegos.

¿Quién no ha jugado alguna vez a un pinball en una sala de máquinas recreativas o un bar, esas pequeñas máquinas en las que tenemos que controlar una bola de metal con la ayuda de dos palancas?. Ahora Infogrames nos presenta un pinball basado en el popular juego Worms, ya sabéis, ese de los gusanos.

Los principios del juego son muy sencillos, si se te escapa la bola por alguno de los agujeros pierdes una de las tres bolas. Tu objetivo será lanzar la bola por las rampas de la pista para así ir activando nuevas opciones especiales y "engordar" el tablero con unos cuantos millones de puntos extras.

Con un poco de suerte, y práctica, meteremos la bola en alguno de los subjuegos. Así disponemos de un juego de cartas en el que tendremos que encontrar el As perdido, un mata marcianos en el que tendremos que matar a los aliens lanzando la bola por cada una de las rampas iluminadas, duelo en el viejo oeste o uno de los más divertidos, la super oveja. En este minijuego habrá que controlar a una super oveja del juego Worms a lo largo de unas galerías, pudiendo eliminar a cualquier gusano que nos encontremos por el camino y recoger algún que otro globo con cinco millones de puntos.

Al principio solo podremos acceder a dos de los tableros. El de los Worms y uno de Rallys. En cualquier caso hay que decir que la pista de Rallys no tiene ni punto de comparación con la de Worms, tiene menos rampas y no es tan divertida como la otra. Si se nos da bien el tablero de Worms y conseguimos las cuatro estrellas se abrirá uno de los tableros ocultos, lo cual nos garantizará horas y horas de diversión.

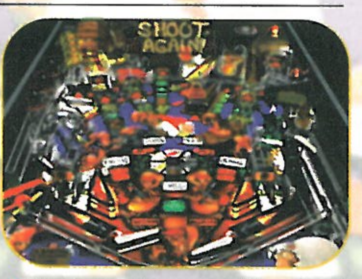
Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. En total pueden participar cuatro jugadores que deberán turnarse cada vez que uno de ellos pierda una de las tres bolas. Sin lugar a dudas este es el modo de juego más interesante. Te picarás con los amigos, lucharéis a ver cual gana más millones y te lo pasarás bomba riéndote de las pifias de tus colegas.



▲ Esta es la otra máquina de pinball que viene en el juego. No es gran cosa pero tampoco está mal.



▲ "2-Ball", si activamos el desembarco tendremos dos bolas al mismo tiempo.



▲ "Shoot Again" o mejor dicho, tira de nuevo. Cuando la luz está verde la máquina nos devuelve las bolas perdidas.



▲ La ruleta está en movimiento, ¿se activará la Super Oveja?

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRÁFICOS	6
Aparte del diseño del tablero no hay mucho que destacar	
MÚSICA Y FX	7
Entretenida	
CONTROL	10
Dale a las palancas y empuja la mesa, no hay más	
INNOVACIÓN	8
Hay pocos juegos buenos de este tipo	
JUGABILIDAD	9
Quierer descubrir nuevas mesas es un gran aliciente	

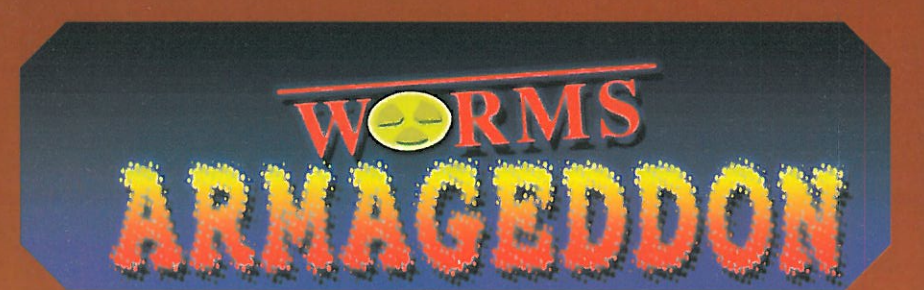
Interes: 1ª. HORA | 1º. DIA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

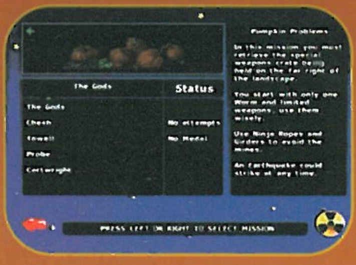
▲ Muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir.

▼ Puede terminar aburriendo si solo juegas contra la máquina. Los gráficos podrían haber sido mejores.

PUNTUACIÓN FINAL: 8



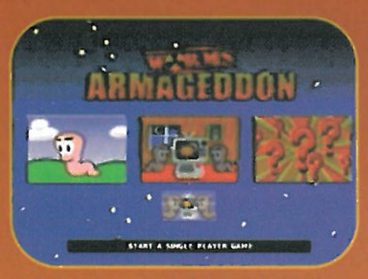
Una de gusanos



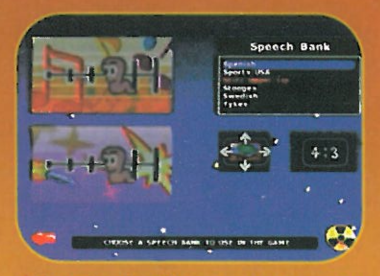
Cuando termines el modo de entrenamiento tendrás acceso a las misiones.



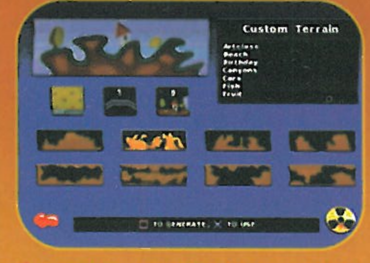
Uno solo contra el peligro, la primera misión es algo dura.



En la versión de PlayStation tendremos todas las opciones de la de PC.



Lo más divertido es poner una voz cachonda a nuestro equipo de gusanos.



Con este generador de mapas nunca encontrarás dos iguales.



Este topo buscador es el mejor arma contra los gusanos "cobardicas".



Las ovejas son un arma fantástica contra los grandes grupos.

Últimamente estamos de suerte, parece que las grandes compañías por fin se han dado cuenta que lo interesante de un gran videojuego no es que tenga gráficos en alta resolución o una trama digna de un libro de Agatha Christie, lo verdaderamente importante de un gran título es que sea divertido, accesible y sobre todo muy jugable.

Worms siempre ha sido muy apreciado entre los adictos a la caza submarina (ya sabéis, los PC'eros), siendo este el primer título de la serie de PC que llega a nuestras PlayStation. Ahora tendremos la oportunidad de disfrutar de un verdadero ataque de Banana Bombs o del placer que da lanzar un Hadoken a un gusano que está demasiado pegado a un precipicio.

Tendremos que manejar a cuatro o seis gusanos en un mapa (predefinido o generado aleatoriamente). Estos gusanos disponen de acceso a un material bélico determinado (bazookas, granadas, minas, dinamita, ataques especiales o cuerdas para trepar) con el que tendremos que eliminar a los gusanos "enemigos" antes de que ellos nos envíen al infierno por vía urgente. Para eliminar a los contrincantes tendremos que calcular (nunca mejor dicho) la velocidad, fuerza e inclinación de cada una de las armas que manejemos. Asimismo habrá que tener en cuenta las características específicas de cada arma o podríamos perder a los nuestros en un pispas.

Poco a poco descubriremos "truquillos" para lanzar a un enemigo al agua (lo cual significaría su muerte instantánea) con un solo movimiento o como evitar que nos ataquen por el aire. En cualquier caso la parte que tendremos que dominar es la de las cajas de salvamento. En estas cajas encontraremos trampas o botiquines médicos que solo curarán al gusano que lo toque, pero hay otras en las que aparecerán las armas más devastadoras, las temidas Banana Bombs o las Super Ovejas...

Realmente el concepto de Worms no es nada del otro mundo. Tenemos dos bandos sometidos a las variaciones que produzcan las condiciones meteorológicas variables (viento, rocas,etc)



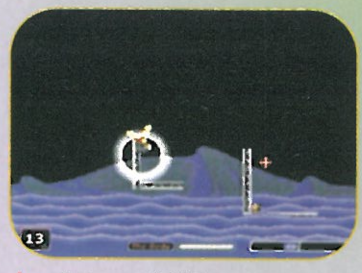
La batalla solo ha empezado



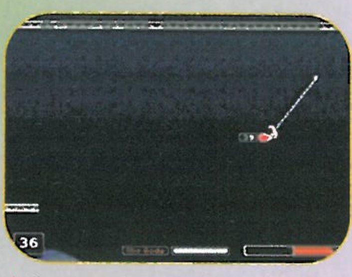
En un minuto tendremos que eliminar todas las dianas que vayan apareciendo.



Calculamos la velocidad del aire, la fuerza y...



... eliminamos el objetivo.



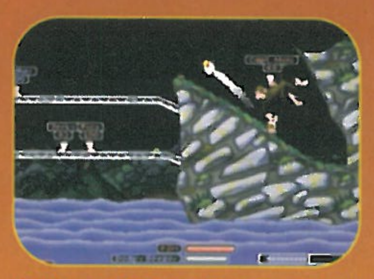
El entrenamiento con la cuerda ninja es esencial para llegar a lugares inaccesibles.



Apretando Select accederemos al menú de selección de armas.



Los contenedores verdes tienen material inflamable, dispáralos y ya verás el efecto.

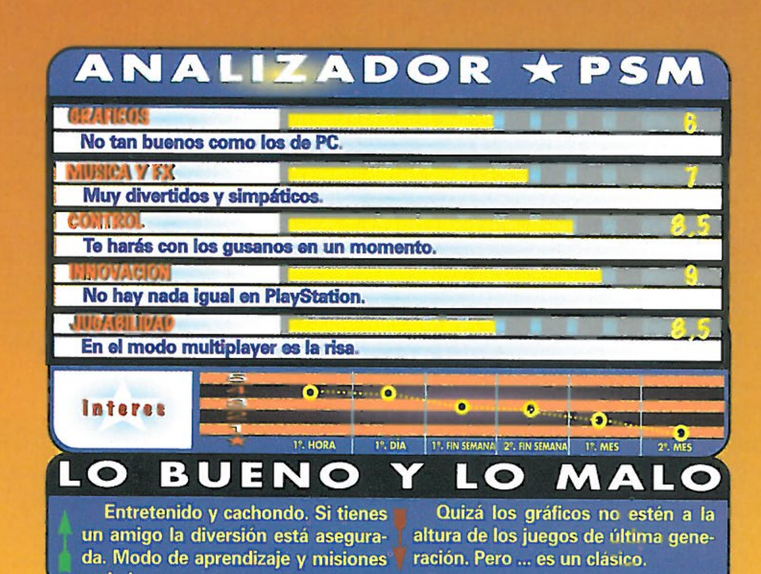

El lanza ovejas es un instrumento esencial para eliminar objetivos lejanos.


Este es el devastador efecto de una buena banana bomb. Adios gusanos...

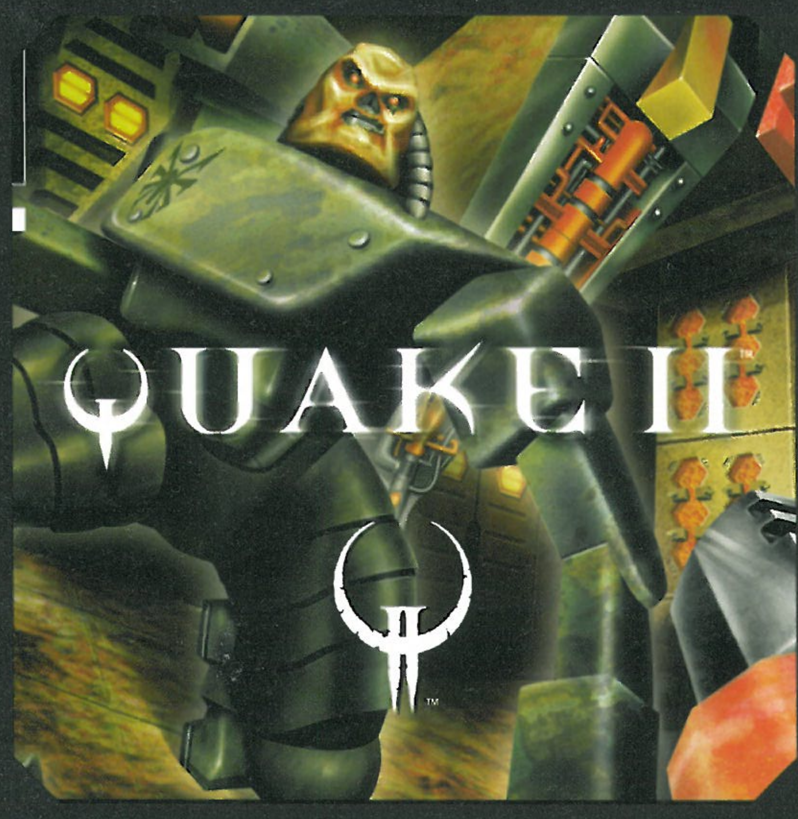
sobre sus respectivas armas. El éxito de nuestra misión dependerá de nuestra buena puntería con los bazookas y demás objetos de destrucción masiva...

Gráficamente Worms no es ninguna maravilla. Los dibujos son de escaso tamaño, no tiene modo de alta resolución y se han tenido que reducir los pasos de animación al pasar de PC a PlayStation, pero aún así los gusanos se mueven muy bien y son la mar de cachondos. Desde el "!Oh Dear!" que sueltan antes de reventar hasta el "!Venganza!" cuando reciben un impacto serio. Todo ello sin olvidar los dibujos de la Super Oveja o el Zorrillo apestoso.

Estamos ante un título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. En general es muy divertido y fácil de manejar (excepto las dichosas cuerdas), pero recuerda que ni hay efectos de última generación ni los tiempos de carga son ninguna maravilla.







Más que una simple conversión

¿Muchos somos los afortunados que alguna vez hemos tenido el honor de echar una partida en red con el Quake 2 en alguna sala con ordenadores conectados en red. Este nombre de fortuna, Quake, proviene de una extensa casta de juegos en primera persona que se desarrollaron gracias al éxito de juegos tan primitivos como Wolfstein 3D o Doom. El objetivo de este tipo de títulos es la completa y absoluta exterminación de cualquier objeto que pueda desplazarse más de un centímetro cuadrado sobre cualquier tipo de superficie. De esta manera se nos provee de suficiente munición, objetos curativos y armas como para ponerle los pelos de punta al mismísimo Rambo.

Quake 2 da un paso hacia delante con respecto a su predecesor Quake. Ahora, al contrario que en el título anterior, contaremos con una "historia" (o algo parecido), un objetivo y una misión concretas. Hay que introducirse en el complejo enemigo para desactivar los campos de energía que protegen la base, un ataque masivo sería algo ridículo, esta misión sólo puede triunfar si la realiza un pequeño grupo de hombres, más concretamente uno, tú.

Al principio solo contamos con los objetos que venían en la vaina de aproximación, un láser auto alimentado por inducción (vamos que por mucho que dispares el aparato no se queda sin balas), por esa razón tendremos que irnos proveyendo con las armas de los enemigos, sus balas y en algunos casos sus armaduras. La resistencia de las zonas exteriores será muy baja, no tendremos problemas para destrozar a los enemigos que intenten detenernos (lo cual no significa que sean precisamente "tontos"). Según progresemos en esta "aventura" recibiremos nuevos datos sobre nuestra posición con una completa lista de objetivos que deberemos cumplir para seguir avanzando a lo largo de los



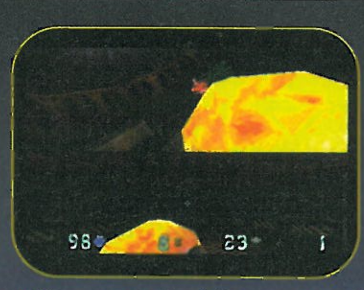
▲ El manejo de la cámara (mirar arriba-abajo) es esencial para eliminar a estos enemigos voladores.



▲ Un FRAG más para el jugador uno. A corta distancia la escopeta es devastadora.



▲ Desde este menú podrás configurar la partida a tu gusto.



▲ Otro momento de gloria, parece que el segundo jugador las está pasando canutas.

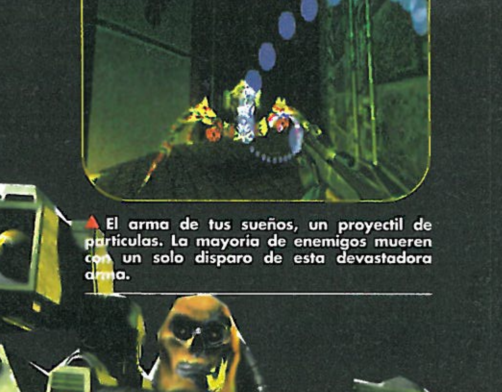


▲ La metralleta es un arma demoledora a todas las distancias.

▲ En las encerronas tendrás que esquivar los disparos desplazándote horizontalmente.



▲ Un enemigo menos. Parece que la señora de la limpieza va a tener una tarde ocupada...



▲ El arma de tus sueños, un proyectil de partículas. La mayoría de enemigos mueren con un solo disparo de esta devastadora arma.



▲ El diseño de los mapas está muy cuidado. Rompe el cristal y huye.



▲ Sin miedo. Coge el kit médico, media vuelta y fuego. Este no es un juego para miedicas.



▲ No te fíes de su aspecto. Puede despedazarte en unos segundos. Dispara y retrocede.





▲ Si ves a este enemigo tienes dos opciones, sacar tu mejor arma o salir corriendo.

mapas del mundo Quake. De esta forma Quake consigue eliminar el tópico de este tipo de juegos en los que lo único importante era eliminar a todo bicho viviente. Ahora, además de tener el placer de eliminar a unos cuantos enemigos (si no lo haces tú lo harán ellos), deberás desactivar puertas laser, encontrar vías alternativas para continuar hasta el siguiente nivel y encontrar los puntos clave que te pidan en cada momento.

El armamento con el que contaremos es absolutamente devastador. Desde el más tímido de los láseres hasta el más devastador de los cañones de partículas (al más puro estilo del de la película "Eraser") pasando por un suculento muestrario de lanzamisiles, ametralladoras y cañones pulsar con los que nuestros enemigos quedarán reducidos a meros escombros.

Gráficamente hay que reconocer que los chicos de Activision han hecho un trabajo más que decente, pues a pesar del gran cambio en la calidad de las texturas con respecto a la versión de PC en nuestra versión de PlayStation gozaremos de gran suavidad de movimientos, tiempos de carga bastante reducidos y todo el esplendor de los efectos de partículas e iluminación.

Controlar a este pequeño es cosa fácil. Activa la opción para usar las dos palancas analógicas del Dual Shock y con el stick de la izquierda manejarás el movimiento (atrás, adelante, izquierda, derecha) y con el otro stick controlarás tu mirada (arriba, abajo y desplazamientos horizontales para esquivar disparos enemigos). El problema del control es que, incluso con el mando original de Sony, la sensibilidad es excesiva, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

En definitiva, un juego bastante mejor de lo que todos esperábamos pero que no puede estar a la par con los grandes de nuestra gris. La posibilidad de multijugador es la variedad más interesante, pero al estar limitada a una sola pantalla (modo pantalla partida) siempre tendrás una pauta de lo que hace tu enemigo y de su posible localización.

ANALIZADOR ★ PSM

Categoría	Nota	Comentario
GRÁFICOS	7	Una conversión excelente
MÚSICA Y FX	8	Si te gusta la música a todo volumen esta es la tuya
CONTROL	8	Buena distribución de los botones pero demasiada sensibilidad
INNOVACIÓN	6	No aporta nada nuevo
JUGABILIDAD	8,5	Bastante jugable y entretenido.

Interés: 1ª HORA · 1º DÍA · 1ª FIN SEMANA · 2ª FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Por fin un juego de este tipo en PlayStation. El modo multijugador asegura horas y horas de juego.

▼ El control debería ser más personalizable. Solo hay vídeos al principio y al final.



1 jugador | 1 x CD

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Psygnosis

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas/Aventura

KINGSLEY

Un guerrero con corazón

Los fruteros (ciudadanos de la ciudad de las Frutas) están en peligro. Custard un mago con malévolas intenciones está dispuesto a hacer todo lo posible para que la ciudad de las frutas y sus islas cercanas sucumban ante sus poderes mágicos. El terror se extiende entre todos los ciudadanos, solo queda una pequeña esperanza, Kingsley, el único soldado en fase de entrenamiento al que le queda algo de coraje y valor como para luchar contra los secuaces de Custard.

Tras hablar con la princesa tendremos que resolver los primeros puzzles con espada y escudo en mano. Poco a poco iremos descubriendo nuevas zonas en las que descubriremos objetos mágicos que nos permitirán eliminar a los ayudantes de Custard con mayor facilidad.

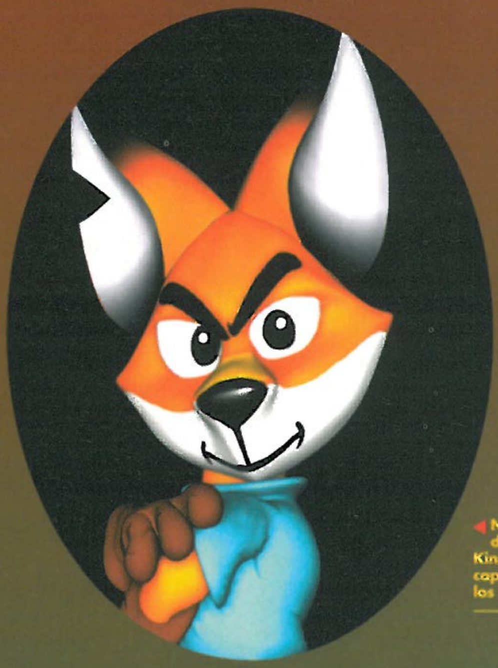
El desarrollo de Kingsley es muy a lo "Zelda", aunque la acción se centra mucho más en el estilo de los plataformas de siempre en los que tendremos que evitar barriles o correr a toda velocidad para no ser aplastados por rocas enormes. Aún así contaremos con muchos momentos de diálogo (con unas voces muy extrañas) que nos ayudarán a encontrar zonas ocultas o en las que decidiremos si queremos ayudar o no a alguno de los habitantes de mundo de las frutas.

Los puzzles de Kingsley's Adventure se centran mucho en los clásicos "pulsa una palanca", "empuja este bloque de piedra" o el típico "necesitas una llave", sin olvidar los miles de trampas que encierran algunos laberintos y palancas. Por esa razón tendremos que investigar lo que hay al "otro lado" antes de activar un botón o una palanca sospechosa si no queremos quedar del tamaño de una hoja de papel.

La variedad de enemigos que se han creado para este título es lo más llamativo, pues a pesar de que no tienen un diseño impresionante, tienen sus características específicas de fuerza e inteligencia y ayudan a definir el tipo de gente que vive en una zona.

Gráficamente Kingsley no es gran cosa, los personajes y enemigos se han realizado con pocos polígonos para aumentar la velocidad del juego y permitir un mayor número de enemigos en pantalla. Los efectos de las magias no llegan al nivel de los efectos más simples de FF7 y el personaje no tiene demasiados movimientos.

Kingsley's Adventure es un título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un juego de plataformas bastante entretenido.



◄ No te fíes del pequeño c de nuestro simpático Kingsley. Este noble guerr capaz de eliminar al más terr los villanos.



▲ Vaya, estos habitantes no gastarán ni un duro en luz...



▲ Aprende a manejar el escudo y la espada o no podrás derrotar a estos enemigos.



▲ No todos los habitantes te ayudarán "por la cara", tendrás que hacerles favores para que colaboren contigo.



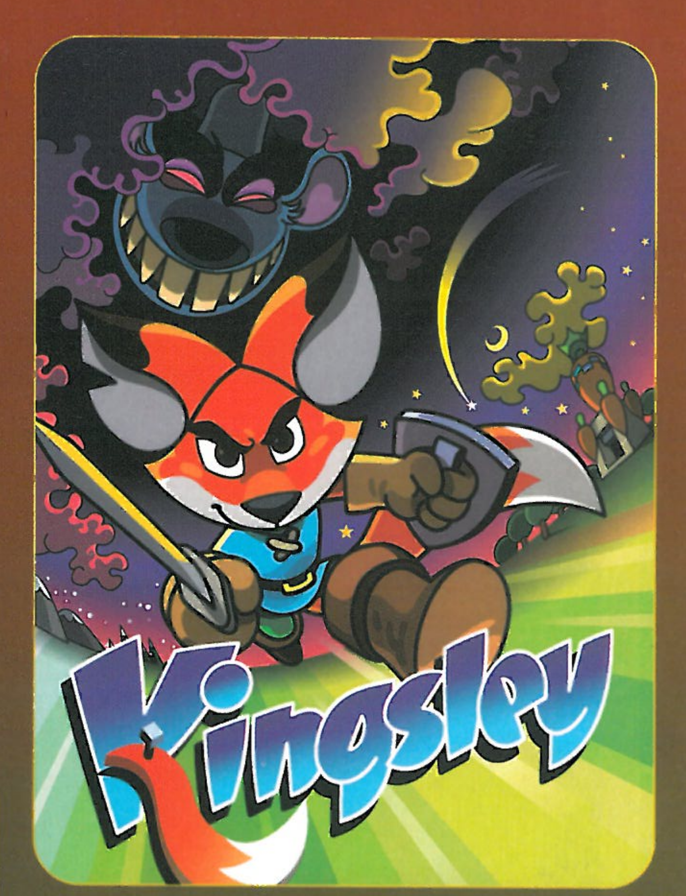
▲ En las ciudades encontrarás muchas zonas ocultas y personajes que te ayudarán en tu aventura.



▲ Como bien habrás adivinado estos son algunos de los malos del juego.



▲ Si no corres lo suficiente acabarás del tamaño de una postal de correos.





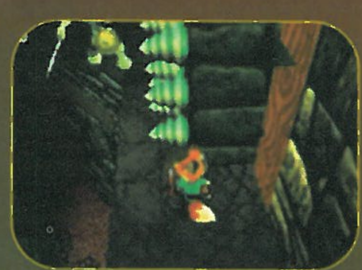
▲ Para cruzar algunas zonas tendremos que utilizar estas lanchas hinchables.



▲ Muchos puzzles se resuelven empujando bloques como este.



▲ En los cofres encontraremos monedas y armas que nos serán útiles en nuestra aventura.



▲ Utiliza las trampas para librarte de algunos enemigos.



▲ No te va a ser fácil eliminar a estos ratones, son más listos de lo que parece.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7
Fluidos pero poco llamativos	
MUSICA Y FX	6,5
Nada especial	
CONTROL	8
El analógico funciona bien	
INNOVACION	6
Un plataformas en 3D ambientado en la edad media	
JUGABILIDAD	8
Apto para principiantes	

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los puzzles son bastante entretenidos. El mapeado usado es enorme

▼ No aporta nada al género. Gráficos algo pobres. La historia es demasiado típica.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 o 2 jugadores | 1x

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Pitbull

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas/Aventura

DEMOLITION RACER

Destruye vuelve a

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontrarán respuesta.

Demolition Racer es un título en el que nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozarlos a todos mientras procuramos que la estructura del coche resista lo suficiente como para llegar a la meta y no tener que empujar lo que quede del coche con las manos...

Al principio solo podremos usar, o adquirir, tres coches con características de velocidad y resistencia muy diferentes. Podremos elegir el clásico "todo nivelado" con el que nuestras posibilidades aumentarán o lanzarnos a por una mole de destrucción masiva que se mueve más lenta que una abuelita haciendo la compra en domingo. Una vez hayamos elegido nuestra herramienta de trabajo podremos acceder a una de las carreras. Pero los problemas no han hecho más que empezar. Los enemigos intentarán aplastarnos para que perdamos el rumbo (y el coche) antes de que podamos llegar a la meta. El problema consiste en que llegar el primero en una carrera no es difícil, lo verdaderamente complicado es hacer el máximo de daño posible a los demás coches para sacar suficientes puntos como para pasar a la siguiente ronda. De esta forma tendremos que jugar con dos elementos, la cantidad de puntos que saquemos y nuestra posición de llegada a la meta. Por esta razón encontrarás



▲ Cada bando tiene sus características propias. Cuando accedas a los mejores tendrás coches más potentes.



▲ Este es el mejor buga para un verdadero hombre Demolition Racer. Los enemigos acabarán aplastados como cucarachas.



▲ Las explosiones son lo más espectacular del título. Tus contrincantes saldrán volando por los aires.



▲ Prepárate amigo, la carrera más complicada, dura y perra de tu vida está a punto de comenzar.



▲ Vigila tus espaldas hermano, tus contrincantes no dudarán en hacerte una mala jugada a la primera de cambio.



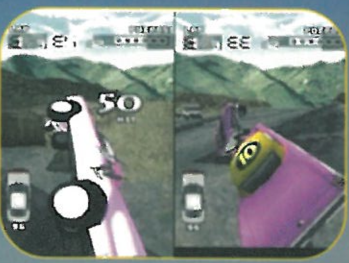
▲ El sistema de deformación de los coches está muy bien conseguido. A la primera de cambio perderás el capó, después van las puertas.





El modo Cara a Cara decidirá cual de los dos jugadores tiene lo que hay que tener...

Podremos poner los colores que queramos a nuestros coches. Prepárate para ser un "Hortera Raider".



Esto no es casual amigos. Este tipo de acciones serán las que decidan quien de los dos gana, o cual de los dos pierde el coche.



¡Que alguien llame a los bomberos! Si sabes apuntar bien serás el único que quede en pie después de esta masacre.

que hay ocasiones que el que llega el primero termina quedando en quinto o sexto puesto mientras que uno que puede haber llegado el quinto termina siendo el que ha ganado más puntos en toda la carrera, pasando al primer puesto de cabeza. Así mismo tendremos otros modos de juego que están destinados tanto al modo un jugador como al de dos jugadores. Por esa razón encontraremos el clásico "Deathmode" en el que tendremos que luchar contra nuestro compañero y los otros coches de la CPU hasta que solo quede uno, el modo "Solo uno en pié" que se desarrolla en un estadio circular en el que habrá unos quince coches golpeándose unos contra otros y nuestro objetivo será durar el máximo tiempo posible infligiendo el mayor número de golpes a nuestros enemigos.

Lo más llamativo de Demolition Racer es que tanto el manejo como el control del coche responden muy acordes a las características de agarre y velocidad que tenga nuestro vehículo, así pues si cogemos un coche con poca maniobrabilidad acabaremos dando tumbos por todas y cada una de las paredes y no podremos enderezar nuestro vehículo cuando un enemigo nos golpee.

Gráficamente el juego no llama mucho la atención, se nota que los programadores han trabajado mucho más el aspecto de la jugabilidad que los detalles gráficos de última generación. A pesar de todo tanto los escenarios como los vehículos están bastante bien realizados.

Demolition Racer es muy adictivo, sobre todo con dos jugadores, y entretenido. Si quieres sacarte el estrés del trabajo o deseas descargar algo de adrenalina aquí tienes un título hecho a tu medida.



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7,5
Poco llamativos pero correctamente realizados	
MUSICA Y FX	8,5
Si no te gusta el Heavy bájale un par de puntos	
CONTROL	8,5
Todo dependerá del coche que elijamos	
INNOVACION	8,5
Gran variedad de modos	
JUGABILIDAD	9,5
Divertidísimo y muy jugable.	

Interes: 1ª HORA · 1º DIA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Fácil de jugar y con niveles de dificultad progresivos. El sistema de deformación de los coches está muy conseguido.

Los gráficos podrían haber sido mejores. Si no te gusta el heavy tendrás que bajar la música.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,5

¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunt por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-2
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

EIDOS INTERACTIVE



Av. Burgos,16 D. 1º.
28036 Madrid
Tel.: 91 383 68 80 Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
WWW.proein.com

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: . . . .
. . . .
Calle: . . . .
Población: . . . .
Provincia: . . . . **C.P.** . . . .
Teléfono . . . .

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: . . . .
Caducidad: . . . .

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: . . . .
Nº: . . . . **Población:** . . . .
C.P. . . . . **Provincia:** . . . .

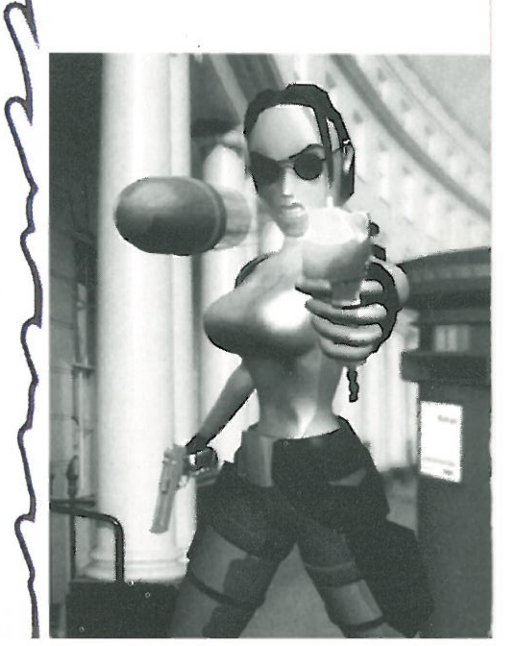
Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: . . . .
de la cuenta o libreta: . . . .

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

. . . . ,**a** . . . . **de** . . . . **de 199. . .**
(Provincia) (Fecha) (Mes)




Participa en el sorteo de 10 juegos TOMB RAIDER: " The Last Revelation"

Legacy of Kain Soul Reaver

Hace un año tuvimos la oportunidad de disfrutar de la primera parte de Legacy of Kain, ahora podemos asegurar que la espera ha valido la pena. Este título no se parece a nada que hayamos visto antes. Desde Raziel, el protagonista de la aventura, un vampiro que cambia su sed de sangre por la de venganza hasta el desarrollo técnico que ha supuesto este título. Los tiempos de carga no existen (excepto al cargar la partida por primera vez) desapareciendo los momentos de relax que hay en otros juegos de este tipo.

Lo más interesante de Soul Reaver es sin duda sus puzzles. En más de una ocasión os veréis pillados con algún que otro enigma, por esa razón hemos ideado esta guía, para que no te quedes atascado sin saber que hacer. En cualquier caso recuerda que solo debes usar estas páginas cuando no encuentres otra salida.



La espada Soul Reaver



Tras encontrarla Raziel la llevará consigo en el plano espectral. En el plano material desaparece hasta que Raziel tenga la barra de energía al máximo. En ese momento la Soul Reaver aparece en su mano. Desde ese momento Raziel estará protegido con la espada y no perderá energía para mantener su presencia en el mundo Material.

Existe una mejora que se le puede aplicar a la espada, esta mejora de Fuego se obtiene al derrotar a Rabah y recibir la habilidad de resistencia acuática. La Soul Reaver necesitará estar en contacto con el fuego para activar esta nueva habilidad. Ahora podrás lanzar proyectiles de fuego de un tremendo poder.



Sus poderes aumentarán cuando Raziel encuentre este arma.



La Forja de fuego será la que dote a la espada de su nuevo poder.

Planos

Plano material

Este es el plano en el que existe toda criatura viviente, incluyendo a los humanos. Cuando Raziel se traslada a este plano su existencia será algo más compleja. Su vida irá descendiendo de manera progresiva debido al gasto de energía que tiene que realizar para mantener su presencia física. Solo cuando encuentre la Soul Reaver y aumente su vida al máximo se activará esta espada mágica que evitará ese gasto de energía. Deberás absorber las almas de tus enemigos para seguir con vida y no perder la tan preciada energía.



En el mundo Material Raziel perderá energía de manera constante para poder mantener presencia aquí.

Plano espectral

Esta es la única existencia que podrá conocer Raziel ahora. Es el dominio de las almas perdidas que vagan en el infinito sin ser capaces de alcanzar su destino. Las criaturas de la oscuridad se extienden por todos los rincones de esta aparente realidad. Raziel no puede mover objetos, empujar palancas o portar armas normales. Su vida irá aumentando lentamente mientras mantenga su alma en este plano.

Portales

Las espirales luminosas de color azul que hay repartidas a lo largo del mapa (en la zona espectral) son portales que permiten a Raziel mover su entidad de una a otra realidad siempre y cuando su estado de salud esté al máximo. Si te colocas sobre uno de estos portales y pulsas el botón de Select, Raziel será trasladado al mundo real. Para volver al plano espectral no necesitarás de ninguna clase de portal. Volverá de forma automática si pierde toda su energía en el mundo material.



No podrás mover objetos ni llevar armas normales mientras estés en el mundo espectral.

Cazando Vampiros

Los Vampiros pueden ser eliminados de diferentes maneras. Después de derrotarlo el vampiro entra en un estado catatónico en el que todo su cuerpo se paraliza, ese es el momento en el que deberéis pulsar el triángulo para agarrarlo. Mientras mantengas pulsado el botón llevarás en tus manos al enemigo, en esta posición podrás aprovechar para lanzar al vampiro al agua, un rayo de sol o empalarlo contra una estaca de la pared.



¡Arde creación infernal!



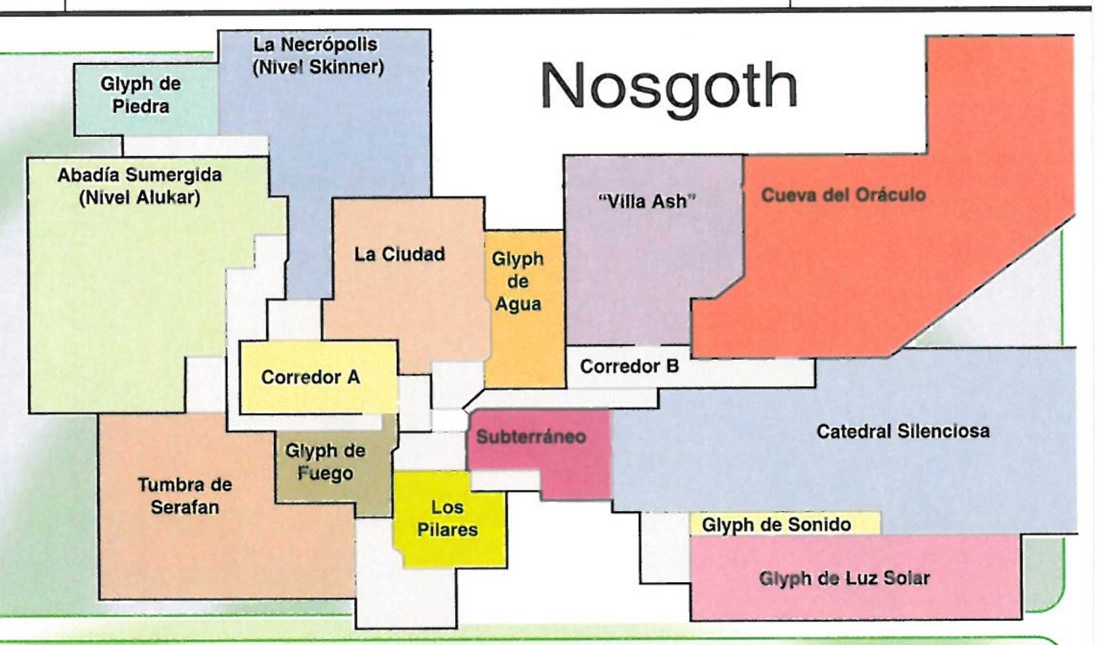
Para los vampiros el agua actúa como el peor de los ácidos.



Usa el triángulo cuando lleves una lanza, una antorcha o algún otro objeto de este tipo.

El mundo de Nosgoth

Nosgoth es una ciudad enorme en la que perderse de camino a uno u otro portal no es nada complicado. Por si fuera poco hay que tener en cuenta que hay dos mundos a explorar (el material y el espectral). Necesitarás encontrar nuevos poderes para llegar más y más lejos. Recuerda que Kain siempre te estará vigilando, midiendo cada uno de tus movimientos.

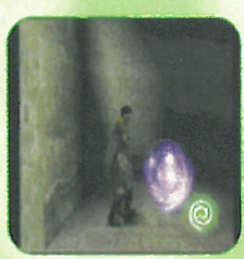


Magias

En Nosgoth no hay sitio para los cobardes. Si quieres sobrevivir a sus peligros tendrás que descubrir los objetos especiales que encierran los grandes vampiros en sus dominios.

Potenciadores de Magia

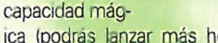
A medida que avances encontrarás unas esferas azules con energía. Estas esferas te dotarán de energía para que puedas lanzar uno de los hechizos que hayas adquirido anteriormente. Dependiendo del tamaño de estas bolas de energía recibirás más o menos poder.



Estas pequeñas esferas azules te permitirán lanzar hechizos

Potenciadores Eldritch

Este es el poder más extraño de cuantos hay. Se parece mucho a las bolas de energía pero tienen forma triangular. Cuando los recoges aumentarás tu capacidad mágica (podrás lanzar más hechizos o almacenar más energía).



Los Eldritch son las esferas más difíciles de encontrar.

Prologandores de Vida

Estos "quesitos" amarillos aumentarán tu nivel de vida en el plano material. Verás los cambios en la espiral de la parte derecha de la pantalla. Intenta recolectarlos todos y tendrás alguna oportunidad de eliminar al gran Kain.



Almas

El poder más común de Nosgoth. Las almas flotarán en el aire durante unos segundos antes de viajar al mundo espectral. Si no tomas todas las almas de los vampiros o descuidas tu salud acabarás justo al principio.

Si recoges cinco piezas Raziel alcanzará su nivel máximo de vida.



Las Almas pululan por los reinos de Nosgoth, no las dejes escapar.

Modificadores espaciales

Nosgoth está conectado mediante portales mágicos que se comunican unos con otros. Cuando guardes una partida es muy importante que recuerdes activar el portal de la zona o cuando cargues la partida tendrás que volver a hacer todo el camino andado. Si puedes apunta el símbolo de tu zona y evitarás tener que probar uno a uno hasta llegar a la zona en la que estabas.

Coloca a Raziel enfrente de uno de estos portales y podrás acceder a otras zonas en las que hayas estado previamente.



El mundo subterráneo (entrenamiento)

Tomas el control de Raziel tras despertar de su sueño eterno a los pies del lago de las almas perdidas. La voz de un dios te guiará en tus primeros pasos. En este primer nivel tomarás contacto con los controles y acciones de Raziel. Avanzarás por las distintas habitaciones de la cueva y aprenderás a absorber las almas de los seres que vagan por el mundo espectral.

Localización: Segunda zona de entrenamiento



Raziel es condenado a una disolución eterna.

Tras eliminar a los dos vampiros de Duman y absorber sus almas empuja el bloque y pégalo a la pared de la izquierda para acceder a la parte superior de la habitación. Accederás a la zona de los Pilares.



Los Vampiros mueren al estar en contacto con la luz del sol, el agua o si se les empala.

Los pilares

Cañón
Lugar en el Mapa: Pilares
Entra por la cueva de la derecha y accede a la zona del Clan

Lugar en el Mapa: Precipicio - Pilares
Visita el Portal que hay en la puerta antes de llegar al puente suspendido.

Lugar en el Mapa: Precipicio
El terreno del clan de Raziel está al Oeste. Haz un gran salto y alcanza el otro lado que indica Raziel después de la secuencia automática.


El territorio del clan de Raziel está al oeste.

Lugar en el Mapa: Conexión A
Para acceder a la Necrópolis abre la puerta de la izquierda en la habitación del trono, sigue a la derecha hasta la parte superior, abre la puerta y accederás al patio octogonal.

Patio Octogonal
Lugar en el Mapa: Conexión A
Sube por las escaleras espirales hasta la parte superior de la torre y tira de la palanca para bajar el puente.

Zona Oculta

Dificultad del puzzle: 3
Cuando consigas la habilidad de Estrechar la realidad y el lanzador de Proyectiles vuelve a esta zona para conseguir un Eldritch de Vida y un potenciador de energía. Estrecha la realidad en el dial del centro (mira la imagen) y dirígelo hacia el puente. Tira de la palanca de la pared y obtendrás acceso a una zona especial en la que encontrarás los objetos que ya te hemos mencionado.


Cuando consigas la habilidad de Estrechar y de lanzar proyectiles vuelve a esta zona y accede a la zona oculta.

La necrópolis

Lugar en el Mapa: Skinner
Sigue avanzando hasta llegar a una zona sin salida en la que encontrarás un bloque de piedra. Empújalo y continúa tu camino hacia el clan Melchaia. Prosigue hasta llegar a lo alto de un edificio, abre la puerta y baja las escaleras. Activa el portal y sigue por la puerta situada al final del pasillo (un buen momento para guardar la partida). Llegarás a un pequeño lago.

Empuja el bloque contra la pared izquierda.

Exterior
Dificultad del puzzle: 2
Lugar en el Mapa: Skinner
Estarás en el exterior cerca de un lago. Por ahora solo podrás cruzarlo saltando de pilar en pilar hasta llegar a la otra orilla. Sigue por la pequeña cripta hasta llegar a la Gran Cripta.

Cruza el agua saltando a lo alto de estos pilares.



Zona Oculta

Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Skinner
En la pequeña cripta de la entrada. Vuelve con la Soul Reaver y ataca el bloque de piedras de la planta inferior. Accede por el pasillo y golpea al muro gris. Dentro encontrarás dos esferas de energía y un potenciador Eldritch.



GRAN CRIPTA

Dificultad del puzzle: 7
Lugar en el Mapa: Skinner

Una vez en la cripta verás que la salida está cerrada y que no puedes subir por las paredes. Cambias al mundo espectral y subes hasta el portal azul. Una vez arriba vuelves al mundo material y saltas a la izquierda para llegar a la zona donde hay un gran bloque de piedra. Muévelo hasta el otro lado y con el botón de agachar y el de acción moverás el bloque hasta la parte superior. Empújalo finalmente y haz que encaje en el hueco de la pared. Accede a la puerta abierta. Salta al pequeño y fino puente y verás dos plataformas a la derecha y a la izquierda de la habitación unidas por una cuerda. Salta a una de ellas y la otra subirá. Ahora una vez abajo verás que la puerta también está cerrada. Saca el bloque de la pared y tíralo al foso.


Introduce el bloque en el hueco de la pared y la puerta se abrirá.


Para acceder al otro lado tendrás que hacer descender una de las plataformas.

Empújalo hasta el borde de las escaleras y hazlo subir de escalón en escalón hasta que lo tengas arriba. Mételo en el hueco de la pared y la puerta se abrirá. Cambia al plano espectral y sube (como antes), atraviesa la puerta de arriba (que ya dejaste abierta) y (sin cambiar al mundo material) sube hasta la plataforma que ascendió anteriormente. Ahora estás al otro lado y puedes volver al mundo material con el portal azul.

Pasillo
Dificultad del puzzle: 1
Lugar en el Mapa: Skinner
Hay dos bloques con símbolos. Haz que coincidan con los de la pared (rotándolos con la opción de agacharse + acción) y la verja se abrirá.

Lago Exterior
Dificultad del puzzle: 6
Lugar en el Mapa: Skinner
Verás un bloque de piedra, empújalo hasta abajo (por el hueco) y desciende. Ahora tendrás que mover el bloque hasta la parte más próxima a la puerta por la que accediste a esta zona y desplazar el otro bloque de piedra que ya estaba ahí hasta que puedas montarlo uno sobre el otro. Ahora podrás subir hasta la parte superior y tomar un nuevo camino. Melchaia, tú hermano, está cerca...
Sigue el camino hasta llegar a otro lago. Sigue hasta llegar al edificio y abre la puerta.

Cripta Principal.
Lugar en el Mapa: Skinner
Sube hasta llegar a la zona principal. Activa la palanca del ascensor y desciende hasta la sala de máquinas.

Sala de máquinas

Dificultad del puzzle: 5
Lugar en el Mapa: Skinner
Sigue por uno de los caminos (derecha o izquierda) hasta llegar a la sala principal. Activa la palanca de la pared izquierda y empuja la palanca central para encender el mecanismo. Vuelve al ascensor y sube. Tira de la palanca central y verás bajar la parte central de la construcción. Al caer mira la pared y verás un bloque blanco, tira de él y sácalo. Ahora tendrás acceso a uno de los túneles de la pared derecha. Desciende por él hasta llegar a la parte inferior. Busca los cuatro centros de fuego y empújalos hasta que estén debajo de los cuatro bloques de ma-dera. Cuando los cuatro ardan la parte central se desplomará en una secuencia automática. Sigue empujando cada uno de los bloques de fuego hasta que encajen en las respectivas esquinas centrales (escucharás un sonido como si "encajasen") y se abrirá el pasillo final.
Entra por el corredor y prepárate, vas a luchar con tu primer jefe.


▲ Coloca cada pila de fuego para quemar los soportes de madera. Cuando pongas los cuatro el techo se desplomará.

▲ Empuja estos bloques en las esquinas de la plataforma central.

Jefe Melchaia
Dificultad del puzzle: 8
Lugar en el Mapa: Skinner
Melchaia tiene la habilidad especial de atravesar cualquier tipo de verja del mundo material o espectral, no hay barreras que lo detengan. En la sala hay dos habitaciones cerradas (sin contar la entrada por la que accediste). Salta por la ventana de una de las dos y mantén apretado el botón de acción sobre la palanca de la habitación hasta que veas a Melchaia entrar, cuando esté justo en medio de la puerta suelta el mecanismo y lo aplastarás "temporalmente". Accede a la otra habitación por la ventana y usa el mismo truco. Ahora viene la parte ligeramente complicada. Tendrás que hacer que Melchaia te siga hasta la parte central de la habitación (una verja circular). Cuando esté en el centro tendrás que salir corriendo hasta el trono principal y activar la palanca del trono. Si todo va bien verás como Melchaia se convierte en un puré de vampiro a los cinco sabores. Después de morir recibirás su poder para atravesar las verjas. Úsalo y sal de la habitación del jefe.

Potenciador
Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Ensenada
Nada más salir del edificio de Melchaia déjate caer al agua de la parte central.
Lugar en el Mapa: Skinner
Atraviesa la puerta usando tu nueva habilidad y activa el portal para volver al mundo material.
Lugar en el Mapa: Skinner
En la habitación empuja los tres pilares hasta que caigan los tres en el centro de la habitación. Acabas de conseguir un potenciador. Vuelve todo el camino hasta llegar al edificio de los Clanes situado después de los pilares y antes del puente flotante.

Los pilares: El Santuario de los Clanes


Dificultad del puzzle: 1
Lugar en el Mapa: Pilares
Encontraras el edificio de los clanes en la zona situada justo antes de cruzar el puente flotante.

Lugar en el Mapa: Pilares
Atraviesa la puerta de la derecha en el plano espectral.

Lugar en el Mapa: Pilares
Continua hasta llegar a una sala con agua y dos vampiros en el centro. Elimínalos y la puerta se abrirá. Atraviesa la verja del final del corredor en el plano espectral. Vuelve al plano material en el portal más próximo y entra por la gran puerta. Es momento de luchar con Kain... ¿Ya? ¿¡ tan pronto!?


▲ El santuario del Clan.


▲ Tira al agua a los dos vampiros que custodian la entrada.

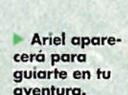
El primer encuentro con Kain

Dificultad del puzzle: 4
Lugar en el Mapa: Pilares
Después de la secuencia automática Kain aparecerá y desaparecerá en diferentes zonas de la habitación mientras carga la Soul Reaver. Si recibes uno de sus proyectiles perderás mucha vida. Después de atacarle por tercera vez Kain romperá la Soul Reaver en la cabeza de Raziel y desaparecerá (por ahora). Recoge la Soul Reaver y aparecerá Ariel para guiarte, curarte y ayudarte en todo lo posible. Saca la Soul Reaver en las puertas para salir. Vuelve al portal azul de la zona de entrenamiento del mundo subterráneo.


▲ Golpea a Kain tres veces mientras carga la Soul Reaver.

▶ Si te golpea perderás vida muy rápidamente. Corre y espera a que cargue la espada.




▶ Ariel aparecerá para guiarte en tu aventura.



Catedral Silenciosa

La Catedral Silenciosa
Área del clan de Zephonim
Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Catedral
Desde la zona rodeada por pilares con un portal en el centro toma el camino de

estás enfrente de la zona de la catedral.
Lugar en el Mapa: Catedral
Vuelve al plano material y abre la puerta

Soul Reaver. Pasa por la puerta situada detrás tuyo y sigue hasta el gran patio tras cambiar de plano para saltarte unos



▲ Golpea la puerta con la Soul Reaver y se abrirá.




▲ Salta a la plataforma con el portal azul, vuelve al mundo material y mata al caza vampiros.

Patio
Dificultad del puzzle: 9
Lugar en el Mapa: Catedral

En el patio salta al monumento de la derecha y sigue por el corredor de la izquierda, saltando al borde situado enfrente del túnel. Gira hacia el patio y salta al tejado de la espiral a tu izquierda. Salta al otro borde en el que hay un portal. Vuelve al mundo material y salta hasta la parte de la espiral más alta a la que puedas acceder.

Lugar en el Mapa: Catedral
Desde aquí podrás saltar a la entrada principal de la catedral hacia tu derecha.



▲ Dirígete a la izquierda y salta hasta la plataforma del túnel.



▲ No te metas en el túnel, gira y salta al tejado situado a tu izquierda.



▲ Vuelve al mundo material con el portal azul.

▲ Calcula bien el salto hasta llegar a la entrada de la catedral.

Catedral Principal

Dificultad del puzzle: 10
Lugar en el Mapa: Catedral

Pasa el Muro Vampiro de la habitación principal. Date cuenta de la existencia de unas cañerías torcidas. Por ahora ve al mundo espectral y sube a la tubería más alejada de tu izquierda. Camina por la tubería hasta la plataforma con un portal azul. Ve al mundo material y salta a la plataforma que está encima de tu cabeza. Sigue estas plataformas a la izquierda hasta que llegues a una repisa con dos puertas con una palanca entre ellas. Activa la palanca y entra en la puerta situada al final de la repisa.





▲ Dirígete al pasillo de la izquierda y salta al borde del túnel.



Dificultad del puzzle: 4
Lugar en el Mapa: Catedral
Cambia al plano material y manipula los bloques. Tira los enemigos de las paredes a las llamas. Cada bloque tiene una imagen que sirve para completar los murales de las paredes. Tendrás que rotar los bloques con agachar + cuadrado. Te recomendamos que empieces con los de la parte superior antes de empezar a insertar los de la parte inferior porque si lo haces mal tendrás que usar los otros tres para coger el primero y colocarlo en su lugar correcto.

Pasillo



▲ Lánzales fuego a estos molestos bichos y caerán de la pared.



▲ Cada bloque tiene un dibujo que sirve para completar el muro de la pared.



Lugar en el Mapa: Catedral
Vuelve a la repisa y atraviesa la puerta que dejaste atrás para resolver el puzzle de los bloques.

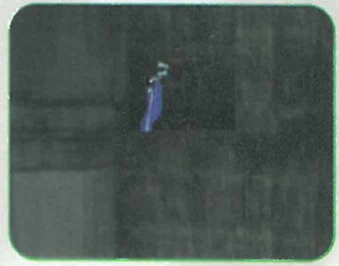
Habitación de Piedra
Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Catedral
Activa el interruptor en la Habitación de Piedra, vuelve a la repisa y sube a los fuelles. Esto activará el aire de las tuberías inferiores.

Tubería vertical



▲ Camina sobre los dos bloques de madera próximos a la palanca.

Dificultad del puzzle: 5
Lugar en el Mapa: Catedral 10 y 11
Salta al abismo sacando las alas para flotar hasta la parte superior de la catedral. Desde la repisa podrás aterrizar tranquilamente y saltar a la plataforma de la izquierda. Camina hacia arriba hasta la habitación del Campanario.



Campanario
Lugar en el Mapa: Catedral
Entra por la puerta de la zona de cristales blancos y accede a la segunda planta.



▲ Aquí todavía no se puede hacer nada. Abre la puerta y sigue.

Segunda planta
Lugar en el Mapa: Catedral
Pasa por la campana de tu izquierda y entra por la siguiente puerta de la izquierda.

Puzzle de bloques #2

Dificultad del puzzle: 5
Lugar en el Mapa: Catedral
Vuelve al plano material usando el portal de la esquina superior de la habitación. Usa la tubería principal de la plataforma donde está situado el portal azul para empalar a los Vampiros de Zephonim. Ajusta los bloques para que encajen en el conducto y mantengan su forma de tubería interior (escucharás un sonido de "clic" cuando estén bien colocados). Se romperá una cúpula de cristal en la habitación situada delante de ti. Entra por la otra puerta del otro lado del Campanario #2.


▲ Ordena los bloques para que formen un conducto unido.

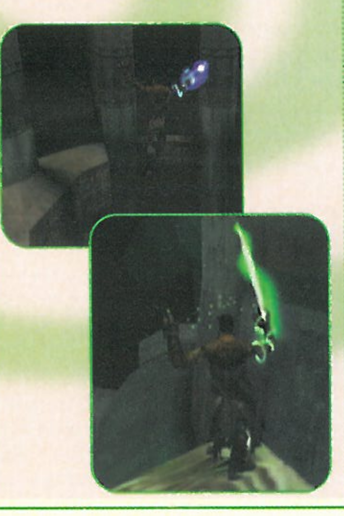


Puzzle de bloques #3
Dificultad del puzzle: 4
Lugar en el Mapa: Catedral
Este puzzle es muy simular al anterior. Deberás colocar los bloques para crear un conducto con ellos. Cambia al mundo material y empuja los bloques en la plataforma del portal. Empújalos para que no se queden atrapados. Otra cúpula de cristal se romperá al resolver el puzzle. Vuelve al campanario #2.


▲ Empuja los bloques hasta que formen una tubería subterránea.



Campanario #2
Dificultad del puzzle: 9
Lugar en el Mapa: Catedral
Activa la campana #2, corre al hueco y planea directamente hasta el otro lado de la habitación inferior. Activa la campana #1 y ve al muro de cristal. Salta en el interruptor resonante de la parte superior de la tubería. Esto abrirá una puerta ajustada por tiempo. Cambia al plano espectral tan rápidamente como puedas para evitar que se cierre. Déjate caer en la habitación situada detrás de la ventana rota (campana #1) dentro de la nueva habitación abierta próxima a la segunda campana, la habitación de las válvulas.

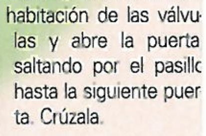


Habitación de Válvulas
Dificultad del puzzle: 4
Lugar en el Mapa: Catedral
En la pared opuesta, entra y usa las tuberías como escaleras para llegar a la parte superior.


▲ Usa las tuberías para subir hasta el portal.

Lugar en el Mapa: Catedral
Sigue el camino hasta que llegues a un portal azul. Vuelve al plano material y ve hacia la puerta que se cerraba por tiempo. Usa la válvula en las puertas dobles para dejar la puerta abierta.

Lugar en el Mapa: Catedral
Sigue a la otra habitación, al otro lado de la habitación de las válvulas y abre la puerta saltando por el pasillo hasta la siguiente puerta. Crúzala.



▲ Activa la cerradura del monolito de piedra para abrir la puerta.

Puzzle de bloques #4
Dificultad del puzzle: 8
Lugar en el Mapa: Catedral
Después de ajustar los cuatro bloques de pinturas con las piernas desnudas en las posiciones correctas verás como caen cuatro bloques del techo para que puedas completar el puzzle con las piernas vestidas. Esto abrirá una estructura en la siguiente habitación, desvelando un punto con un potenciador. Vuelve al portal de la parte superior. Toma el primer camino a la izquierda hasta una gran puerta roja.


▲ Encaja los cuatro primeros bloques y los otros caerán del techo.


▲ Recoge la energía de la habitación que has abierto el la habitación contigua.

3ª planta de la habitación de Válvulas
Dificultad del puzzle: 9
Lugar en el Mapa: Catedral
Mira las dos cúpulas de la planta. ¿No te suenan?. Pasa por la puerta y vuelve al plano material con el portal del otro lado.


▲ Estos son los objetos que caerán del techo.

Atraviesa el pasillo de la izquierda.


▲ Abre las dos válvulas más próximas a la cámara.

Habitación de Válvulas #1
Lugar en el Mapa: Catedral
Hay tres válvulas en la habitación. Activa las dos más cercanas. Vuelve por la puerta y toma el otro camino.

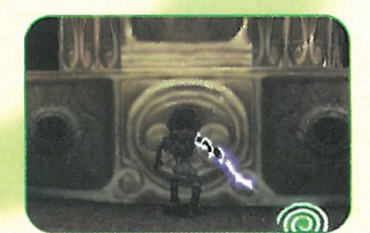
Habitación de Válvulas #2
Lugar en el Mapa: Catedral
Activa las dos válvulas más alejadas y vuelve por el corredor atravesando la puerta. Observa las cúpulas. Se han roto y las palancas están al descubierto. Vuelve al portal azul debajo del corredor y, una vez en el plano material, activa las cuatro palancas y flota hasta las tuberías de la parte superior.


▲ Abre las dós válvulas más alejadas de la cámara.

Tubería Vertical
Dificultad del puzzle: 2
Lugar en el Mapa: Catedral
Empuja encima de las tuberías para completar las dos conexiones y salta en el corredor próximo a las tuberías.


▲ Activa los interruptores de los dos pisos para abrir la puerta.

Habitación con Tres tuberías
Dificultad del puzzle: 2
Lugar en el Mapa: Catedral
Activa las dos palancas del suelo para abrir las paredes que revelan un camino en la parte superior. Para acceder tendrás que cambiar al plano espectral, así llegarás al segundo andamio.


▲ Corre rodeando la columna y gira antes de que los bichos de las paredes te pillen.



▲ Sube a las tuberías de la derecha, no las que están abajo.

Órgano
Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Catedral
Usa el portal en la habitación del órgano, cruza las columnas y enciende la rueda. Salta a las otras tuberías de la derecha y entra por



▲ Estas es la válvula sobre la que tendrás que saltar.

el corredor de la parte superior. En la habitación vertical salta a las tuberías en el plano material y entrarás al pasillo superior.

Habitación de Bloques y Rampas
Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Catedral
Empuja el bloque hacia el interruptor para activarlo. Usa la columna caída para llegar al pasillo superior.

Habitación de Tuberías
Dificultad del puzzle: 4
Lugar en el Mapa: Catedral
Salta a las tuberías y empuja la tubería de la parte superior derecha en su lugar y activa la válvula. Esto te permitirá flotar hasta la guarida del jefe de



▲ Después de empujar la tubería gira y sigue hasta llegar a la válvula.



▲ Salta encima de las tres tuberías y flotarás en el aire hasta la guarida del jefe.

la zona. Al volver a esta habitación salta a la rueda del borde de la rampa/bloque para seguir por este corredor. Vuelve al plano material y salta sobre las tres tuberías para flotar hasta el nivel superior.

Jefe Zephon
Dificultad del puzzle: 7
Lugar en el Mapa: Catedral
A medida que camines a la guarida de Zephon verás una antorcha con fuego a la izquierda y dos portales en cada lado de la habitación. Enfréntate al jefe y ataca sus piernas de araña cuando se queden atascadas después de realizar un gran ataque. Cuando se rompan las piernas Zephon lanzará un huevo de su sección media. Cógelo, corre hacia la antorcha y préndele fuego. Vuelve corriendo, sin acercarte demasiado a sus garras, y tírale el huevo ardiente a la cabeza. ¡El desayuno está servido Zephon!. Usa los botones de mirar con el botón de lanzar (triángulo) para apuntar bien. Después de lanzarle tres huevos Zephón morirá. Si te quedas



▲ Tírale huevos ardientes a la cabeza.

sin huevos ataca su parte central y saldrán más. Después de la batalla conseguirás la habilidad para "subir por las paredes" que solo puede usarse en el plano Material. ¡Vaya ahora te pareces "mazo" a Spiderman!
Lugar en el Mapa: Catedral
Atraviesa el portal en la guarida del jefe hacia el portal de la zona de los pilares.

La Tumba de Serafan

Lugar en el Mapa: Pilares
Vuelve a la habitación en la que te curraste con Kain. Sube al pilar central del trono y salta hasta el borde de la parte superior. Ve a la puerta del lado contrario de la sala.

Lugar en el Mapa: Pilares
Sigue los caminos hacia el



▲ Sube a la columna de la guarida del jefe.

patio (Pilar Tumba) y continúa por la única salida. Una vez en el cañón verás un camino hacia la izquierda, toma ese camino y llegarás a la tumba de Serafan.

Tumba de Serafan - Zona Exterior

Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Tumba
Entra por la zona principal y cambia al plano espectral para atravesar la puerta.

Lugar en el Mapa: Tumba
Ve al portal azul del pasillo y retorna al plano material. Entra por la siguiente puerta.

Lugar en el Mapa: Tumba
Tira del bloque de la pared y entra a la tumba principal. Quédate justo en el medio y cambia al mundo espectral...

Lugar en el Mapa: Tumba
Caerás desde la otra habitación a una



nueva entrada. Atraviesa la puerta de salida.



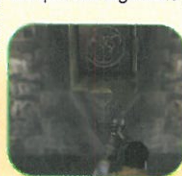
▲ Raziel descubrirá que es un Serafan.

Jefe de la Plataforma
Lugar en el Mapa: Tumba

En la habitación del jefe salta al portal y vuelve al mundo material, el jefe hará acto de presencia.

Jefe Morlock
Dificultad del puzzle: 2

Salta a la plataforma principal y atácale hasta que Morlock entre en estado de parálisis. Cógelo y lánzalo al agua. Después de la batalla tendrás una nueva habilidad, podrás lanzar proyectiles que



afectarán a los bloques.

Tumba de Serafan, continuación
Dificultad del puzzle: 4
Lugar en el Mapa: Tumba
Usa tu nueva habilidad para salir de la habitación, haz dos o tres disparos al pequeño bloque de piedra de la pared y se abrirá un camino.

Lugar en el Mapa: Tumba
Sal de la habitación por la entrada que has abierto y sigue hacia la antecámara pasando por el agua y la sala de pilares.

Lugar en el Mapa: Tumba
Salta hasta el portal azul y vuelve al plano material. Gira y busca una pared gris. Sube por la pared (con tu habilidad de escalar) hasta la plataforma superior, gira y planea hasta el pilar de la izquierda. Usa tu proyectil para empujar el bloque del siguiente pilar y salta (planeando) hasta ese pilar. Salta y planea hasta la siguiente plataforma.

▲ Tira dos proyectiles al pequeño bloque de piedra de la pared.

Intersección





▲ Usa un proyectil para tirar el bloque hacia el segundo pilar.

Lugar en el Mapa: Tumba
Cuando llegues al corredor encontrarás dos direcciones enfrentadas (las escaleras llevan a una habitación especial con un potenciador Eldritch. Usa un proyectil en la habitación para abrir la puerta) Ve hacia la derecha y atraviesa la puerta. Sube por las escaleras hacia la capilla que tiene una celda en la parte central.

Capilla
Dificultad del puzzle: 4
Lugar en el Mapa: Tumba
Usa el proyectil en el plano material para empujar el bloque hasta que llegue a la pared. Pasa por la celda y salta hasta el hueco de arriba, usando el bloque que has movido de ayuda. Continúa por el corredor hasta que llegues a una zona llena de agua.
Este es el principio de la Abadía Inundada.



▲ Con un proyectil podrás empujar el bloque hasta que se pegue a la pared.

La Abadía inundada

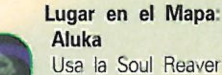
Nivel Aluka
Lugar en el Mapa: Aluka
Desde la Capilla de la Tumba de Serafan, corre por la plataforma que tiene el portal azul y vuelve al mundo material. Planea hasta el bote.



▲ Salta al bote flotante y encontrarás un portal azul.

Bote flotante
Dificultad del puzzle: 6
Lugar en el Mapa: Aluka
Dirígete hasta al zona más alta y vuelve al plano espectral. Salta al borde del cañón más cercano y entra por el pasadizo.

Lugar en el Mapa: Aluka
Vuelve al plano material y abre la puerta de la izquierda en la habitación redonda (la puerta derecha lleva a un portal que deberías activar por si las moscas).



Lugar en el Mapa: Aluka
Usa la Soul Reaver para abrir las puertas blancas situadas al final del pasillo.

Patio
Dificultad del puzzle: 2
Lugar en el Mapa: Aluka
Salta a la plataforma del agua a tu derecha y continúa saltando de plataforma en plataforma hasta que veas una con un Vampiro Morlock en ella. Usa un proyectil para evitar su ataque y tirarlo al fuego de detrás suyo.



Lugar en el Mapa: Aluka
Salta hasta donde estaba el vampiro, ve por la puerta de tu izquierda y sigue por los corredores hasta la habitación de desagüe.

▲ Usa un proyectil en el Morlock para empujarlo al fuego.

Desagüe
Lugar en el Mapa: Aluka
En la habitación de desagüe pasa por la puerta del lado contrario al que has entrado. Al final del pasillo atraviesa otra puerta y accede a un cuarto amplio.



▲ Vuelve aquí cuando tengas la habilidad Estrechar...

Zona Oculta de Aluka



Dificultad del puzzle: 9

Cuando vuelvas a la habitación de Desagüe tras recibir la habilidad Estrechar podrás abrir un camino hacia un puzzle oculto. Usa Estrechar en el poste central. Esto secará el estanco. Quita los bloques de las paredes de abajo. Cada habitación tiene objetos especiales que te serán de mucha utilidad.

Pasillo fracturado, por encima del agua

Dificultad del puzzle: 2
Lugar en el Mapa: Aluka
Vuelve al plano material y salta por las plataformas del agua. Vuelve a cambiar para continuar a medio camino. Pasa por la puerta situada al final del pasillo.

Lugar en el Mapa: Aluka
Cruza las siguientes dos puertas y sigue por el túnel a través del agua y por la Capilla situada bajo el agua.



▲ Mientras saltas en las plataformas derruidas tendrás que cambiar de plano.

Capilla, bajo el agua
Dificultad del puzzle: 6
Lugar en el Mapa: Aluka
Continúa por el suelo a cuadros a la derecha y salta hasta la parte superior de la bóveda. Gira a la derecha y salta hasta la plataforma que tiene un portal azul. Sube por la pared situada detrás de tí tras volver al plano material.



▲ Sigue el suelo de cuadros hacia la derecha y salta a lo alto del arco.

Capilla, bajo el agua
Dificultad del puzzle: 3
Lugar en el Mapa: Aluka
Desde esta plataforma salta a través de las vigas hasta el otro lado de la capilla y entra por la puerta a la izquierda. Usa un proyectil contra la ventana de cristales de colores.

Lugar en el Mapa: Aluka
Salta de una tubería a otra hasta la pared exterior. Cuando llegues hasta el borde salta a la tubería de la esquina. Salta hasta el techo del edificio circular situado en el medio del embalse (Patio de Aluka).



▲ Salta por encima de estas plataformas con mucho cuidado.





▲ Cuando llegues al borde salta y déjate caer en la zona de denaje.



▲ Salta y planea hacia el campanario y tira de la cadena.

Salta y planea hasta el Campanario desde el otro lado del tejado.

Campanario
Dificultad del puzzle: 2
Lugar en el Mapa: Aluka
Tira de la cadena tan pronto entres por la ventana del campanario. Baja por las escaleras por el agua y entra por la puerta de la izquierda.

Jefe Rahab
Dificultad del puzzle: 8
Lugar en el Mapa: Aluka
Salta de pilar en pilar hasta llegar all más alto que tiene un portal azul y vuelve al plano material. Te va a costar freír a este pescado en su propia salsa. Manténte en el pilar más alto y usa los proyectiles para romper todas las ventanas de la habitación. Usa el botón de mirar para apuntar con exactitud a esas pequeñas ventanas. Cuando las hayas destruido todas la luz del sol servirá para hacer un buen "pescaito frito". Rahab morirá y recibirás la habilidad para nadar en el agua sin perder energía.



▲ Llega a lo alto del pilar que tiene un portal azul y al volver al mundo material verás al jefe..



Callejón

Lugar en el Mapa: Aluka

Vuelve a la capilla hundida por el callejón situado al pasar el patio. Agáchate y salta para llegar al callejón situado encima de tí. En el siguiente pasillo cambia al plano espectral para volver a la capilla hundida. Trasládate al mundo material.



Lugar en el Mapa: Aluka

En medio de la capilla usa los proyectiles en la puerta hundida más lejana de la estructura.

▲ Agáchate y salta para llegar a lo alto de la azotea.

Nada por las escaleras hacia abajo en dirección a las Criptas.

Criptas

Lugar en el Mapa: Aluka

Nada a la izquierda para coger el potenciador de magia situado encima de la alcoba. A su vez te servirá para encontrar la salida de la cripta.



▲ Usa el proyectil bajo el agua para abrir la puerta de la capilla.



▲ El camino de salida está marcado con esta esfera de energía.

Ruta de Conexión hacia el Templo

Lugar en el Mapa: Conexión

Nada hacia la rampa. Continúa así pasando por la habitación circular por el pasaje superior y por la cueva.

Lugar en el Mapa: Conexión

A la salida de la cueva llegas por la alcoba situada en la pared trasera, más concretamente en la esquina superior izquierda.

Templo

Lugar en el Mapa: Conexión A - Templo

Nada por las escaleras de esta habitación. ¿Te suena?. Estás en la zona de "conexión" que dejaste en tu camino hacia el Nivel Skinner. Vuelve a la zona del Vortex. Ahora tiene todos los componentes para resolver los puzzles extras. Puedes ir a por esas aventuras o dirigirte a la zona de Cenizas y luchar contra Dumah...



Abadía hundida

Localización en el mapa: Bote flotante

Ahora con la habilidad para nadar puedes encontrar una zona oculta a la izquierda del lago del bote. Evita a los Vampiros Morlock y nada por el túnel. En la parte trasera de la habitación (arriba) hay varios objetos útiles que aumentarán tu vida y energía mágica.

▲ Con la habilidad para nadar descubrirás zonas que estaban totalmente vetadas.

Hasta aquí hemos llegado este mes. Si sigues necesitado de nuestros sabios consejos vuelve con nosotros en 30 días y obtendrás la segunda y última parte de nuestra guía estratégica de Legacy of Kain: Soul Reaver. Hasta entonces, ¡buena suerte amigo!



TRUCOS

Legacy of Kain: Soul Reaver

REAVER DE AIRE
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta X, Derecha, Arriba, Arriba, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba.

ESTRECHAR
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Abajo, Arriba, Derecha(x2), Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

MODO DEBUG
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Círculo, Derecha, Izquierda, Abajo.

GLYPH DE FUEGO
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Triángulo, L2, Derecha.

REAVER DE FUEGO
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo.

FUERZA
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Izquierda, Derecha, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda.

GLYPH DE FUERZA
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Abajo, Izquierda, Triángulo, Abajo, Arriba.

MENÚ OCULTO
Al final del segundo video mantén pulsado Select y Cuadrado simultáneamente y el menú de trucos aparecerá.

INVENCIBILIDAD
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Triángulo, Cuadrado, Derecha. Si lo has hecho correctamente escucharás el grito de una mujer.

REAVER DE KAIN
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta X, Círculo, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba.

REAVER DE FUEGO
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Triángulo, Derecha, Abajo, Círculo, Arriba.

MAGIA AL MÁXIMO
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Triángulo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda.

ATRAVESAR PUERTAS
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Abajo, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha, Triángulo, Arriba.

RECARGAR VIDA
Pausa el juego y mantén pulsado L1 y R1 y pulsa Abajo, Círculo, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda

RECARGAR MAGIA
Pausa el juego y mantén pulsado L1 y R1 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, Abajo, Derecha

CAMBIAR DE PLANO EN CUALQUIER MOMENTO
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Círculo, Derecha, Izquierda, Abajo.

SOUL REAVER
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Abajo, Triángulo, L2, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Triángulo, Abajo, Derecha.

SOUND GLYPH
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Derecha, Derecha, Abajo, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

GLYPH DE PIEDRA
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Abajo, Círculo, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha(x2).

GLYPH LUZ SOLAR
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Izquierda, Círculo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda.

MÁS VIDA
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Derecha, X, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo.

SUBIR POR LAS PAREDES
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Triángulo, Abajo, L2, Derecha, Arriba, Abajo.

GLYPH DE AGUA
Pausa el juego y mantén pulsado L1 o R1 y aprieta Abajo, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha.

Quake 2



TRUCOS RÁPIDOS

Si quieres tener acceso al menú Bronce de trucos ajusta el juego en el nivel de dificultad más fácil y termina el juego. Ahora podrás activar la opción de multijugador: Mantener las Armas y Muerte a un Golpe.

Tony Hawk's Pro

Aquí tienes una lista de trucos y ayudas para que te conviertas en un verdadero experto del Skateboarding.

MÁS PUNTOS:

Durante el vuelo mantén pulsado Círculo y suéltalo antes de tocar el suelo.

ACCESO A TODOS LOS NIVELES DEL MODO PRÁCTICA:

Pausa el juego, mantén pulsado L1 mientras aprietas Cuadrado, Arriba, Izquierda, Arriba, Círculo, Triángulo. Sal del nivel en el que estés y tendrás acceso a todos los niveles de práctica.

MODO CABEZÓN:

Pausa el juego, mantén pulsado L1 mientras aprietas Izquierda, Arriba, X, Abajo, Arriba, X.

MOVIMIENTOS SOBRE LAS BARRAS:

Tony Hawk - Pulsa Izquierda, Izquierda, Cuadrado mientras estés encima de la barra en la pista de calle para hacer un 540 Board Varial
Bob Burnquist - Pulsa Izquierda, Izquierda, Cuadrado mientras estés encima de la barra en la pista de calle para hacer un Fingerflip Airwalk

MULTIPLICADOR X10:

Pausa el juego, mantén pulsado L1 mientras aprietas Triángulo, X, Triángulo.

MODO LENTO:

Pausa el juego, mantén pulsado L1 mientras aprietas Izquierda, Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda.

OPCIÓN DE VOLVER A EMPEZAR:

Pausa el juego, mantén pulsado L1 mientras aprietas Círculo, Cuadrado, Círculo, X.

MULTIPLICADOR X13:

Pausa el juego, mantén pulsado L1 mientras aprietas X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo.

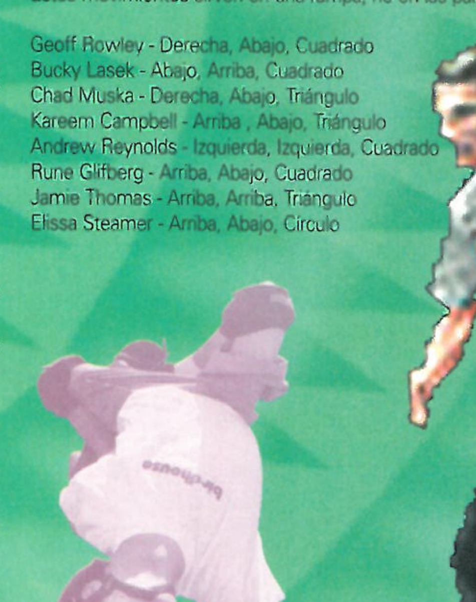
JUEGA COMO EL OFICINISTA

Usa un solo personaje y termina las tres pistas del modo carrera

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Estos movimientos sirven en una rampa, no en las paredes.

Geoff Rowley - Derecha, Abajo, Cuadrado
Bucky Lasek - Abajo, Arriba, Cuadrado
Chad Muska - Derecha, Abajo, Triángulo
Kareem Campbell - Arriba , Abajo, Triángulo
Andrew Reynolds - Izquierda, Izquierda, Cuadrado
Rune Glifberg - Arriba, Abajo, Cuadrado
Jamie Thomas - Arriba, Arriba, Triángulo
Elissa Steamer - Arriba, Abajo, Círculo





Croc 2

TRUCO DEFINITIVO

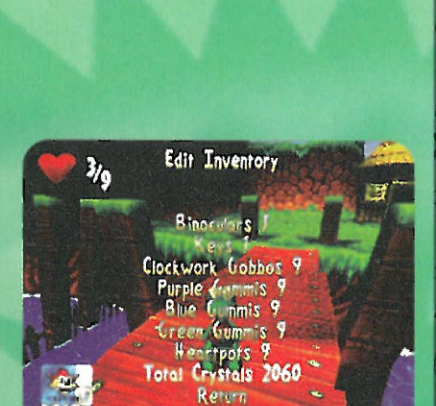
Este es el único truco que necesitarás de ahora en adelante para este título. Olvida los del mes anterior y escucha atentamente porque ahora tendrás acceso al menú de trucos del juego. Podrás moverte a cualquiera de los cinco mundos, ajustar el número de objetos que tienes en tu inventario, aumentar el límite de corazones y muchas cosas más.
Dirígete a la pantalla de inicio. Mantén pulsado L1 y aprieta Triángulo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda, Círculo. Escucharás un pequeño sonido y en la parte superior de la pantalla verás el texto "Cheat Menu Actived". Empieza una partida y pulsa R2 + L2 para que el menú haga acto de presencia.



Sabrás que has introducido correctamente el truco cuando veas este texto en la parte superior de la pantalla.



La selección de Hub (mundos) se hace desde este menú de trucos. Recuerda que si viajas al último, el juego perderá su gracia.

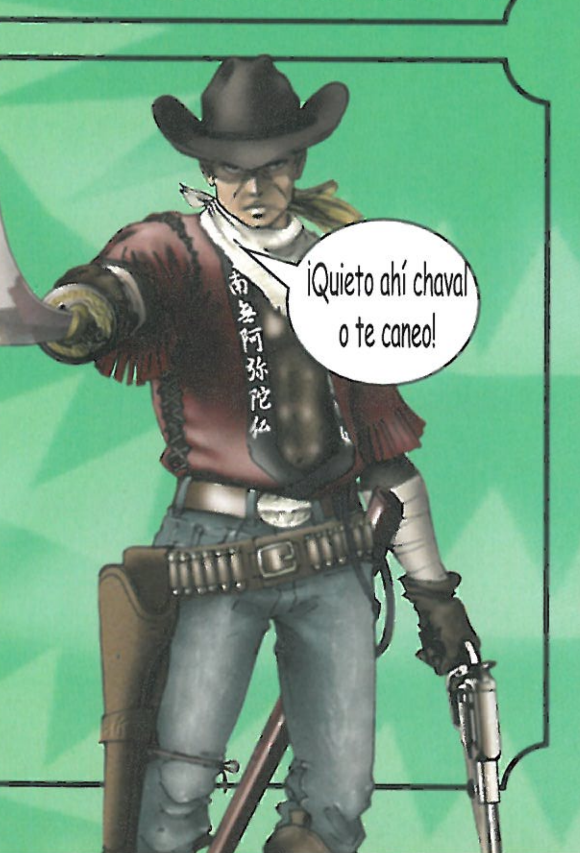


Pulsa L2 + R2 durante el juego y verás este menú de inventario dentro de la opción Edit Inventory. Ya no te faltarán llaves para salvar a los Gobbos nunca más.

Rising Zan

No hemos encontrado trucos, por ahora, para este decente, pero poco memorable, juego. Lo que sí hemos encontrado son las condiciones necesarias para acceder a otros modos. Sigue la lista que te mostramos de recompensas y podrás acceder al personaje secreto (tiene nuevos movimientos) llamado Sapphire.

Modo a terminar	Recompensa
Modo Normal	Modos difícil y Sapphire
Modo Difícil	Modo Experto y Modo Héroe
Modo Héroe	Modo de un golpe (tanto tu como el enemigo muere de un golpe)
Modo Experto	Modo Empujones
Consigue 15 Insignias de Héroe	Modo acuático para Sapphire y Zan
Juega son Sapphire	Final diferente



Running Wild



PERSONAJES ADICIONALES

Introduce estos códigos en la pantalla de opciones

BLIZZARD:
Arriba, Abajo, L1, Círculo, Circulo, R1, R2, L1

PYRO:
Arriba, Abajo, Circulo, Abajo, L2, Abajo, R1, L2

REX:
L2, R2, R1, Arriba, Cuadrado, R2

TOX:
Círculo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, R1, L1

KOSTRA:
Arriba, Arriba, Cuadrado, L2, R2, L2, R2, Abajo

LUNAR:
Abajo, Abajo, L1, Arriba, Cuadrado, R2

MUÑECOS PEQUEÑOS
Completa el modo Challenge" en la dificultad más fácil y la opción secreta se abrirá

MÁS VELOCIDAD
Completa el modo Challenge" en la dificultad media y la opción secreta se abrirá

DIFICULTAD MEDIA
En la pantalla de opciones pulsa Arriba, Cuadrado, R1, L2, L2, Arriba

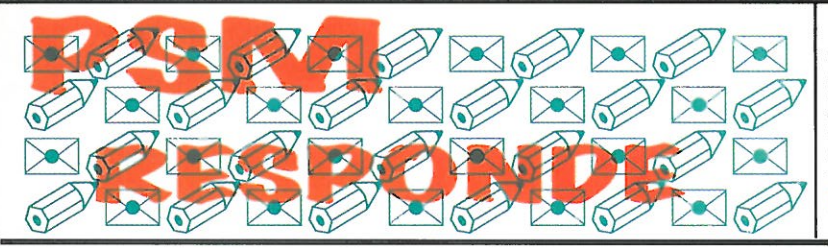
MODO DIFÍCIL
En la pantalla de opciones pulsa L2, Abajo, L1, R1

MODO EXPERTO
En la pantalla de opciones pulsa Cuadrado, Abajo, L2, Abajo, Círculo, L2

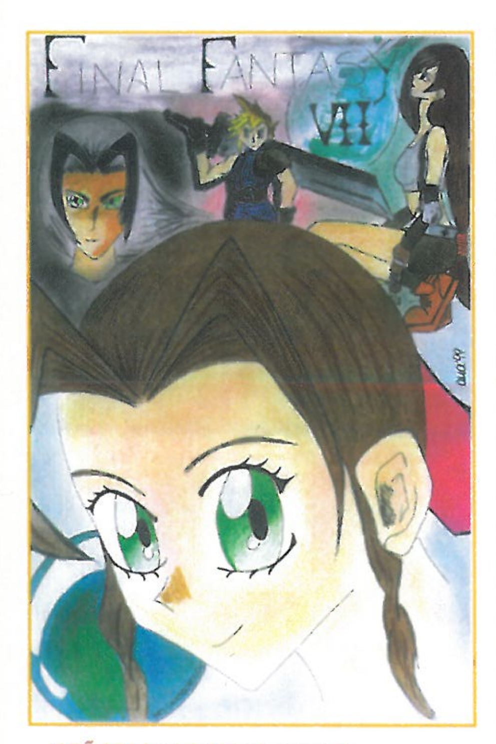
DIFERENTE ROPA
En la pantalla de selección de personajes mantén pulsado L1 o R1 y elige a tu personaje

ARRANQUE RÁPIDO
Cuando veas que tu personaje dice la palabra "Go" pulsa X. Si lo haces bien saldrás a toda velocidad





Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, envíarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
Tío Alberto y Tío Sebas.





SEÑORITA GAINSBOROUGH

Ana
(Madrid)

-Hola ¿Qué tal? Espero que bien. Pues nada, que tengo una duda desde hace bastante tiempo y me gustaría que me la resolvierais.

- Pues hola Ana, encantados de que las chicas os animéis a escribir para que todos se den cuenta que la Playstation no es solo patrimonio del género masculino.

- Hace ya tiempo que escuché en vuestro programa de radio que los de Sega os iban a pasar una Dreamcast para que probarais los juegos y todo eso. Pero supongo que no solo hablaríais de ellos en la radio ¿verdad? Entonces, si habláis de otra consola que no sea la PSX en esta revista ¿qué sentido tiene que siga llamándose PSM? (Un poco rebuscada la pregunta ¿no?)

- Pues sí que es un poco rebuscada, sí. Pero todo en esta vida tiene una respuesta y en esta ocasión no va a ser distinto. Veras Ana, una cosa es la revista y otra es la radio. Son dos medios completamente diferentes aunque tengan gente que coincida en los dos. "Top Games" en "La Noche más Loca" es una sección de videojuegos "multiplataforma"; esto quiere decir que se habla de todos los soportes para los que se hacen juegos: Playstation, Dreamcast, PC y Nintendo (aunque de estos hablamos muy poco ya que no nos facilitan información, todo se andará)

PSM, sin embargo, es una revista exclusivamente dedicada a Playstation y PS2 en un futuro, con lo que es muy raro que en ella hablemos de Dreamcast. Creemos que es mejor una revista especializada en una sola máquina ya que puedes analizar los juegos y todo lo referente a ella con mayor profundidad. Quien sabe si a lo mejor algún día sacamos otra revista dedicada a Dreamcast. No estaría mal ¿verdad?

- Al ser Saga Frontier 2 de Squaresoft ¿cabe la posibilidad de que salga aquí y traducido?

- Si te somos sinceros creemos que hay muy pocas posibilidades de que salga, por no decir ninguna, y menos todavía traducido. Ojalá nos equivoquemos.

- ¿Saldrá Ehrgeiz 2 para PS2?

- Que nosotros sepamos no hay noticias de que se esté desarrollando. No obstante vemos más posible esto que lo anterior.

- Si os lo pido por favor ¿me publicaríais mis dibujos? Bueno muchas gracias y "adiosito"

- Y aunque no nos lo pidas. Unos dibujos así de guapos es obligatorio publicarlos Srta. Aeris Gainsborough. No te cortes y envíanos más que los iremos publicando como hacemos todos los meses.

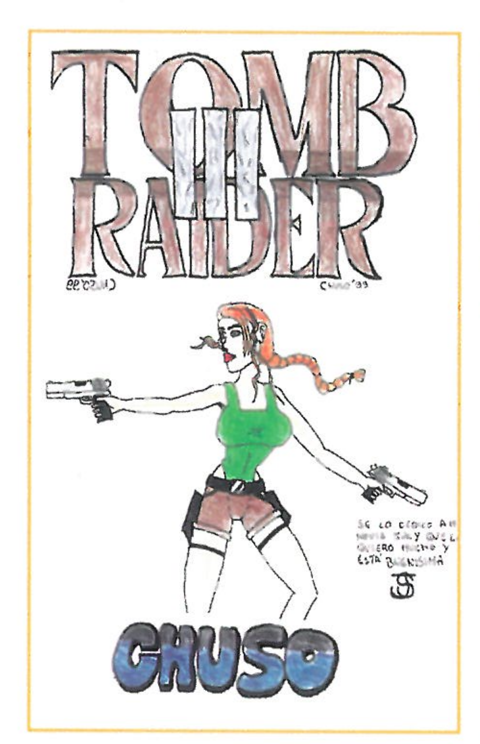
LAS CHICAS SON GUERRERAS

Beatriz Germán
Madrid

- Hola consoleros, consoleras, consoladores, consoladoras y amigos de la PSM. Soy Beatriz, una chica madrileña de 14 años con un vicio increíble por los videojuegos. En primer lugar quiero felicitaros por vuestra revista; sobre todo por la forma de puntuar los juegos y por vuestras secciones super-enrrolladas. Ahora fuera del peloteo os voy a hacer unas preguntas que me gustaría que me respondierais.

- Hola Bea. Ya lo decíamos en la carta anterior de Ana; estamos encantados de que las chicas os estéis animando a escribir a esta sección y para animaros todavía más hemos querido publicar vuestras cartas las primeras. Que ahora no se mosqueen los chicos, hay que dar algún aliciente a las féminas para que cada vez nos escriban más, estamos seguros de que eso os gustará a todos, ya que esta sección ganará mucho mas interés si refleja opiniones y puntos de vista de los dos sexos. Por cierto Bea, todas las respuestas a tus preguntas sobre Final Fantasy VII, las podrás consultar en los cuadernos de tácticas que estamos publicando, por eso no te las hemos respondido aquí; así podemos contestar más cartas ¿te parece bien? Bueno, a otra cosa.





.- ¿Vais a sacar alguna guía para Final Fantasy VIII? ¿Y algún póster? Os hago esta última pregunta porque me molan mucho vuestros pósters y uno del FFVIII tiene que ser de lo más cañero.

- Lo del póster esperamos habértelo satisfecho con las dos maravillas que publicamos en el número anterior de nuestros dibujantes americanos. Respecto a lo de la guía te diremos que tenemos en mente hacer algo parecido a lo que hemos hecho con los cuadernos de tácticas de FFVII, pero danos algo de tiempo, porque el juego es bastante larguito y queremos empapárnoslo bien para mostraros todos sus secretos, que no son pocos.

- ¿Va a salir FFIX para nuestra Playstation o sólo para la PS2?

- Corría por ahí algún rumor, según nos comentó nuestro corresponsal Hua-Kin desde Japón, de que se estaba desarrollando algo parecido a un posible FFIX para la actual Play, pero sólo es un rumor. De lo que sí que estamos seguros es que tendrán que sacar algún FF para PS2, estarían locos si no lo hicieran.

- ¿Qué juego de estos dos es mejor y da más sensación de terror: Silent Hill o RE Némesis?

.- Pues lo poco que hemos podido ver de RE Némesis nos ha convencido mucho, podríamos atrevernos a decir que, por lo menos, gráfica y técnicamente será mejor. Sin embargo no creemos que logre superar la atmósfera de terror que envuelve a Silent Hill.

- ¿Qué opináis de Dino Crisis?

- Que si te gusta el género no puedes perdértelo. Es buenísimo.

- Bueno me despido. Muchas gracias por contestar a mis preguntas. Espero que os guste el dibujo de Aeris y que me lo publiquéis, porque me ha costado mucho hacerlo. Os mando una fotocopia por temor a perderlo.

- Se nota que te lo has currado y está muy bien. Siempre y cuando las fotocopias sean de buena calidad y en color las podemos publicar. Gracias por escribir y te decimos lo mismo que a Ana, anímate y escríbenos más. Chao cari.

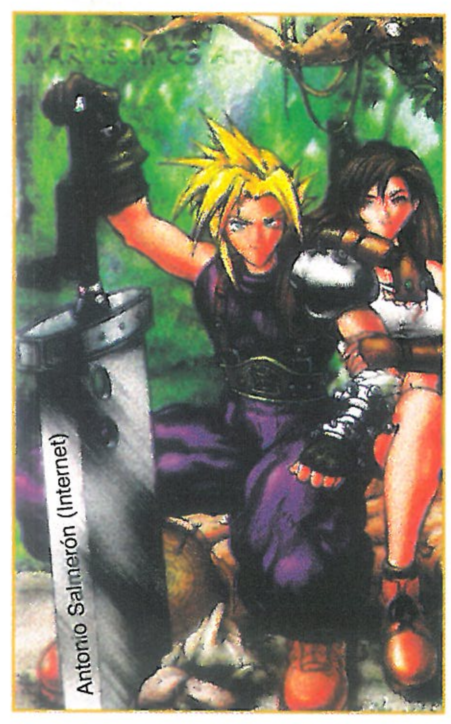
IDEAS
Jesús Lumbreras
Getafe (Madrid)

- Me llamo Jesús (Chuso para los amigos) tengo 16 años y me encanta vuestra revista, os sigo desde el nº1. Quiero felicitar a Adam Warren por la "chica chicle" del nº7 que está más que currada. Lo único que siento es que no pongáis pósters solo por una cara en vez de pósters dobles, porque siempre tengo que renunciar a alguno y todos son fantásticos (sobre todo los del nº7).

- Hola Chuso. Pasamos tus felicitaciones a Adam, aunque ya no sabemos donde las va a guardar de la cantidad de ellas que le habéis enviado. (Es un monstruo dibujando ¿Eh?). Lo de los pósters míralo por el lado bueno; si los has grapado con cuidado a la pared siempre puedes darles la vuelta después de una temporada y ponerlos por el otro lado. Así nunca te cansarás de verlos.

- Opino que la saga de Tomb Raider es genial (el que diga lo contrario es porque tiene la "cacharro 64") y me pregunto si van a hacer alguna película basada en nuestra pequeña Lara. Espero que hagan un TR 5 por lo menos.

- Tomb Raider es una gran saga dentro del mundo de la Playstation, en eso estamos de acuerdo contigo, aunque la tercera entrega fue un poco más floja y liosa que las anteriores. Pero no sufras porque la 4ª entrega "The Last Revelation" posiblemente sea la mejor de las cuatro, ya que han vuelto a retomar el concepto inicial de lo que era el primer Tomb Raider. Seguro que va a gustar a todos, sean o no, fans de Lara. Lo de la película es el cuento de nunca acabar, hay proyectos para realizarla aunque todavía no está decidido ni siquiera quien puede protagonizarla, ya veremos. ¿Un Tomb Raider V? ¿Por qué no?, si ya han hecho 4 y han funcionado de maravilla...


Antonio Salmerón (Internet)

.- He oído algo de Mission Impossible para mi preciada Playstation. ¿Para cuando? ¿Estará a la altura de Metal Gear o Syphon Filter?

- Has oído bien. Échale un vistazo al análisis que hemos hecho de él en este mismo





número y despejarás tus dudas. En nuestra opinión, es un buen juego, aunque creemos que no llega a la altura de los otros que mencionas. Cuando leas estas líneas ya estará en la calle.

- También oí hablar de Indiana Jones y la máquina infernal, ¿podrá hacerle la competencia a Lara Croft?

.- Algo raro ha pasado con este juego del tío Indy. Por lo visto se ha retrasado su lanzamiento en España por razones que desconocemos. Sólo tuvimos, hace unos meses, acceso a una copia en desarrollo en su versión americana y no tenía mala pinta. No sabemos si será mejor que Tomb Raider, cuando lo recibamos os haremos un completo análisis de él.

- ¿Sacarán algún juego de 007 para PSX?

- Si, lo va a publicar Electronic Arts y se llama "El mañana nunca muere". Saldrá a finales de este año o al inicio del que viene.

- Tengo el genial y fabuloso Gran Turismo. Sí, es muy real, pero podrían sacar un título en el que lo importante sea llegar a un destino a tiempo y con libertad de ir por donde quieras como en Die Hard Trilogy. Algo como un juego de repartir pizzas o ser camionero donde tú eliges la ruta que quieres seguir, etc. ¿No sería una pasada de juego?

- Ese juego existe y se llama Driver. Tienes que cumplir una serie de encargos y la ruta para cumplirlos la eliges tú. Además también te ofrece la oportunidad de darte un paseo por ciudades norteamericanas como Miami, New York, Los Angeles o San Francisco con total lujo de detalles y libertad de movimientos. Además en esta opción tienes que respetar las normas de tráfico o se te echará encima la poli. Es una pasada, pruébalo. Tienes un completo análisis en el nº6 de PSM donde le dimos un 9,7 de nota.



- También podrían hacer un juego estilo Theme Hospital pero en un campo de fútbol, pero sin jugar al fútbol, sólo construirlo y mejorarlo, un Theme Football por ejemplo. A ver si habláis con vuestros contactos y el año que viene podemos jugar a algo parecido.

- No te preocupes porque todas las compañías leen nuestra revista y leerán tu sugerencia.

- Siento mucho que Patricia (Nimúe) nos haya dejado y se haya ido a los U.S.A. porque la amiga se lo curraba muy bien, ¡sigue así Nimúe!. Y lo se porque hago mis pinitos en el cómic y no es tan fácil como parece.

- Tranqui, porque seguro que la tía Nimúe se lo está pasando de miedo allí. Seguro que estará aprendiendo un montón de cosas. Un saludo desde aquí "chirlistation"

- Os mando este dibujillo de Lara, que espero que os guste, y un saludo a todos los que hacéis posible PSM, a Nimúe y especialmente a mi novia July que dentro de poco hacemos tres años que han cambiado por completo toda mi vida.

- ¡QUÉ BONITO ES EL AMOOOOOR...!

DIBUJOS PODEROSOS

Isidoro y Cristina Poderoso
Móstoles (Madrid)

- Hola, me llamo Isidoro y tengo 13 años. Os mando un par de dibujos, uno mío y otro de mi hermana, espero que los publiquéis algún día.

- Que tal Isidoro y hermana. Sois unos auténticos artistas y si con 13 años ya dibujas así, no quiero pensar hasta dónde podéis llegar en esto de hacer garabatos. De verdad, nos habéis dejado pasmados con vuestros dibujos y nos hemos permitido hacer un pequeño chiste con tu apellido, ya que son dibujos realmente "poderosos". Por supuesto que aquí los tenéis publicados, faltaría más.

- Quería haceros unas preguntas ¿Saldrá Pocketstation en España? Y si sale ¿Cuánto costará?

- No hay muchas posibilidades de que salga el aparatejo ese por aquí, por no decir ninguna; por lo menos para nuestra consola actual. Seguramente salga cuando la PS2 y si así fuera, lo más lógico es que fuera compatible con la Play de ahora. Su precio en Japón ronda las 5000 Pts, aunque es imposible hacerse con uno ya que están superagotados. Que se lo digan al tío Sebas cuando estuvo allí como loco buscando por todas partes.

- Por otra parte me gustaría saber si Music estará dentro de poco en Platinum.

- Casi seguro que sí, y más teniendo en cuenta el próximo lanzamiento de Music 2000.

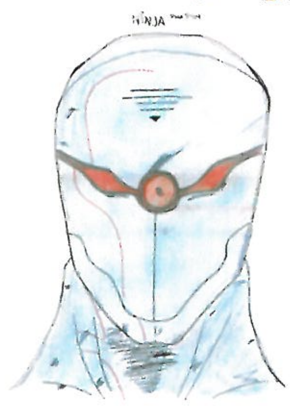
- ¿Va a llegar Parasite Eve 1 ó 2 a España?

- Mucho nos tememos que del 1 ya puedes irte olvidando. En cuanto a la segunda parte todavía queda una posibilidad aunque











sea muy, muy pequeñita. Si nos enteramos de algo os informaremos.

UN EGIPCIO EN PARLA
Osiris Magro
Parla (Madrid)

- Hola amigos de PSM (Pos Somos los Mejores) Soy un pedazo de viciado de la Play y de vuestra revista, por supuesto (toma peloteo p´al cuerpo) y quería haceros unas preguntas.

- Hola peazo de faraón. Ya has entrado a formar parte de nuestro club de faraones junto a nuestro amigo Ramsés. A ver si mañana nos escribe Tutankamon Fernández o Cleopatra López ¿estará de moda poner a la peña nombres egipcios? Eh, buen rollito que es una broma.

- ¿Ha salido ya Tony Hawk, ese del monopatín? ¿Me recomendáis que me lo compre?

- Sí, ya ha salido. Si te gusta el monopatín (o skateboard como le llaman los guiris) píllatelo; es de los mejores en su género.

- He oído rumores acerca de que se está haciendo la segunda parte de Music y como soy la caña con el 1° quería saber cuando saldrá el 2°.

- Los rumores son ciertos, se llamará Music 2000 y ya debería estar a la venta cuando leas esto, según las listas de lanzamientos de Codemasters.

- ¿Qué juego de lucha me recomendáis que no sea Tekken 3 ni Dead or Alive?

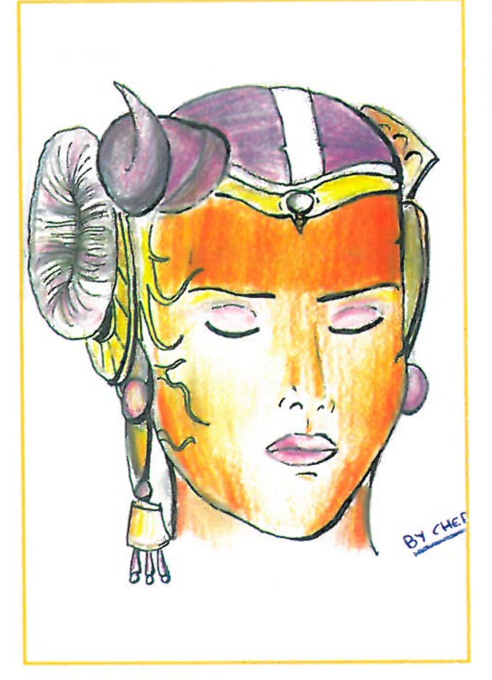
- Si te gustan en 2D, Street Fighter Alpha 3. Si te molan más en 3D (a nosotros nos molan más) no te puede faltar Soul Blade (Platinum). También está muy bien Bloody Roar 2.

- ¿Para cuando Bust a Groove 2 en España? Es que me encanta el 1°, por no decir que soy un máquina (de coser)

- No está confirmado, pero seguramente salga durante el primer trimestre del 2000, al igual que Beatmanía, Dance Dance Revolution y algún experimento más de estos.

- Alberto, ¿es verdad que eres calvo? No es que me lo crea, pero como tus compañeros de la radio, Jaime y Fernando te lo están diciendo todas las noches, pues...

- ¡Qué simpático! Parece mentira que te puedas creer todo lo que dicen esos dos elementos. No, es una coña de ellos. Además creo que he salido unas cuantas veces en la revista y que yo sepa todavía tengo bastante pelo (cruzaremos los dedos)



- ¿Me debería comprar FFVIII si no soy un adicto al rol?

- Deberías comprártelo si eres un amante de los juegos grandiosos. FFVIII es el mayor despliegue técnico que se ha hecho jamás para un videojuego. Los gráficos son increíbles, su argumento te cautivará al instante y hará que te sientas parte integrante de él. Llegarás a tener sentimientos hacia los personajes. La traducción es una de las mejores que se han hecho nunca para un juego de rol o del género que sea, con palabras y giros lingüísticos típicos de nuestro idioma, con un lenguaje juvenil y ameno. ¿Crees que deberías comprártelo? ¡Ya estás tardando colega!

- Publicadme la carta por favor, os lo suplico. Quiero contar a mis hijos que me publicaron una carta en una de las mejores revistas del mundo mundial.

- ¿Pero cómo se puede llegar a ser tan pelota? Hala, un poquito de carril.

PLATINUM
Aureli Lojo
Valldoreix (Barcelona)

- Hola colegas de PSM, soy Aureli y os quiero felicitar por la revista porque creo que está muy bien, es muy divertida y amena y lo de los pósters y los adhesivos han sido grandes ideas y la colección de trucos también. Bueno, tengo ciertas dudas que me gustaría que me aclaraseis.

- Hola Aureli. Gracias por tus elogios. Lo de los adhesivos queremos intentar hacerlo alguna vez más si podemos, ya que es un poco complicado sin subir de precio la revista, pero lo intentaremos. Lo de la colección de trucos ha sido uno de los trabajos más duros que hemos realizado, gracias por reconocérnoslo.

- ¿Vale la pena esperar que un juego esté en Platinum para comprarlo?

- Hombre, si puedes aguantar mas o menos un año sin jugar a un juego que te guste...

.- ¿Cuándo saldrán en Platinum Silent Hill, Syphon Filter, Metal Gear Solid y Driver?

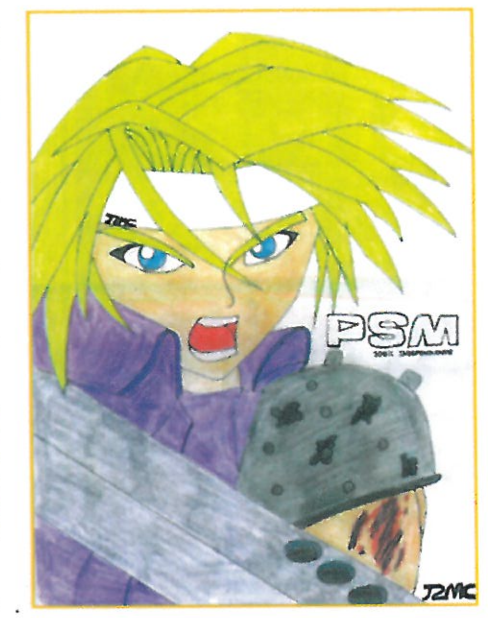
.- ¿Cuándo saldrá en Platinum Gran Turismo 2? Tío, deja que primero salgan los juegos y que estén un tiempo en el mercado que ya saldrán en Platinum más adelante. Ten en cuenta que prácticamente todos los juegos que han sido un éxito, acaban saliendo en versión barata.

- ¿Qué juego de coches entre Gran Turismo y Driver me aconsejáis?

- Ya que insistes tanto en los Platinum, evidentemente Gran Turismo, aunque deberías echarle una ojeada a una maravilla como Driver.



Antonio Salmerón (Internet)



- ¿Resident Evil 2 o Silent Hill?

- RE2 es más largo y Silent Hill da más miedo. Tú mismo.

- ¿Qué tal si me compro La Jungla de Cristal como mi único juego de disparos?

- Pues muy bien por muchas razones: La primera es que está disponible en tu adorada gama Platinum, la segunda es que es un muy buen juego de disparos y la tercera es que además es un muy buen juego de Shoot´em up y de conducción, ya que son tres juegos por el precio de uno ¿Qué más quieres?



UNA DE "CARTUCHOS"
Lander Martínez
Bilbao

- Hola amigos de PSM, me llamo Lander, tengo 15 años y os escribo desde Bilbao. Estas Navidades los Reyes Magos me van a traer la Play y tengo algunas dudas. Un amigo me ha contado que existe un cartucho de trucos que se pone por la parte de atrás de la consola y que funciona como si fuese un chip, ¿es verdad?

- Si, es verdad y te vamos a explicar de que va la movida. El cartucho en cuestión se llama "Game Enhancer" y actúa como un "Game Shark" (uno de los más conocidos, por citar alguno) el cual, conectándolo al puerto trasero de la consola, permite introducir códigos numéricos que alteran el programa del juego que se está ejecutando, haciendo posible modificar el número de vidas, continuaciones infinitas, etc. Pero el Enhancer además ofrece la posibilidad de saltarse el llamado "código territorial" lo que te permite usar juegos de

importación, ya sean japoneses o americanos (aquí hay que indicar que si no juegas con un cable RGB verás las imágenes con rayas y en blanco y negro) Con respecto a la legalidad de todo esto hay que dejar bien claros dos puntos. El Enhancer es ilegal siempre y cuando uses juegos no originales o piratas, si usas juegos originales no es ilegal aunque tampoco es totalmente legal ya que se salta los códigos de protección. En cualquier caso, y si no puedes aguantar sin jugar a títulos de importación (te avisamos que son mucho más caros que los nacionales y que la diferencia de pelas se la quedan los que los importan) siempre será mejor que el chip famoso, ya que para instalar el Enhancer no hace falta abrir ni manipular la consola y por lo tanto no pierde la garantía de Sony. Por último avisarte que si te vas a comprar una consola nueva, los últimos modelos de Playstation no vienen con ese puerto trasero así que si quieres ponerle éste o cualquier otro cartucho debes comprobar que la consola traiga esta conexión. Tú mismo.

- Me gustan los juegos de rol y para empezar ¿cuál me recomendáis: FFVII o FFVIII?

- Para empezar el VII, que además está en Platinum, aunque yo no aguantaría sin ver el VIII. Si pudiera me compraba los dos. Depende como vengan los Reyes de pelas.

- Me gustan los juegos de coches, pero no sé cuál comprarme entre Driver o Need for Speed: Road Challenge.

- Pues para empezar y si va a ser tu primer juego de coches, ni uno ni otro, cómprate Gran Turismo. Te vamos a dar un consejo ya que nos imaginamos que lo que estás intentando es tener tus primeros juegos y no quieres equivocarte: hazte con FFVII y Gran Turismo, que están los dos en Platinum, y por el precio de un juego tendrás dos de los mejores que hay para la Play; para empezar no está nada mal esta opción.

"BIENVENIDO MR. NOVATO"
Joaquín Denia
Madrid

- Queridos "amigüitos" de PSM: Soy un novato en esto de la gris y me gustaría que me dijeseis uno o dos de los mejores juegos de coches, juegos y aventuras.

- Vamos a ver... de coches: Gran Turismo y Driver, de fútbol. FIFA 99 ó 2000 y ISS Pro 98 y de aventuras, por supuesto que Metal Gear por encima de todos y Dino Crisis que está muy bien.

- Tengo un amigo que cuando me fui a comprar la Play me dijo que mejor me comprase la N64 y al final no le hice caso. Estoy dudoso por cual es mejor ¿Playstation o N64?

- ¿Y teniendo la Play tienes dudas? No hombre, has hecho muy bien en no hacer caso a tu amigo. En teoría la N64 debería haber sido superior por aquello de tener un procesador el doble de potente que el de la Playstation. Pero esto no han sabido aprovecharlo al haber utilizado un sistema tan atrasado y con tan poca capacidad de memoria como es el cartucho. Si a esto le añades el tono infantil y tan poco interesante de sus juegos (solo se salvan tres o cuatro como Zelda, Mario, Turok y me sobran dedos con los que contarlos) tienes la fórmula ideal para cargarse una máquina que podía haber sido mucho más de lo que es. Olvídate de lo que te digan tus amigos que tengan la "gran N" como la llaman ellos, ya que están rabiosos por haber sido engañados con lo que deberían de llamar la "gran M..."



- ¿Qué juego creéis que es mejor "Resident Evil 2 o Dino Crisis?

- Técnicamente es mejor Dino Crisis, no obstante hay que tener en cuenta que es






Antonio Salmerón (Internet)

muy posterior a RE2 y por lo tanto han podido mejorar muchos aspectos.

- ¿Qué tal es Duke Nukem: Time to Kill?

- Es un juego estilo Tomb Raider pero mucho más divertido, con más armas, más enemigos y situaciones muy cachondas. Te gustará.

CLUB MEGAFANTASY
Super Nuria
Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)

- Hola colegas soy Super Nuria, una seguidora de la Play y, como no, de vuestra genial revista. Para que luego digáis que no os escriben chicas, pues ahí va eso.

- Nada, nada. Ya no decimos que no escriben chicas y menos este mes que nos habéis llenado la redacción y las páginas de la revista de cartas y dibujos. Je, je, no hay nada como pícaros para que nos hagáis caso. Es broma.
(Ah por cierto FFVII estará ya en la calle cuando tengas esta revista)

- Sin duda el tamaño de la revista es lo que más me gusta, porque la hace muy manejable. También me gusta la información tan completa. Espero que sigáis igual de bien ¿Os ha molado mi dibujo? ¡¡Porfi, porfi!! Publicádmelo que no veáis como me lo he currao.

- Nos encanta que te guste el tamaño de la revista, ya que al principio tuvimos alguna duda arriesgándonos con él. No hay ninguna revista en el mercado con este tamaño, lo que nos hace un poquito más exclusivos. Creo que hemos acertado. Bueno bueno, te publicaremos el dibujo plastita...

- Por último quería decir que estoy formando un club "chachi piruli" llamado Club Megafantasy, basado en el juego FFVII. Intercambiaremos trucos, dibujos, opiniones, etc. Si alguien quiere formar parte de él que escriba a:

Club Megafantasy
C/ Monturiol, 45 3º-4
Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)

¡Ah, no olvidéis enviar una foto de carnet! Adiós Tío Alberto y Tío Sebas.

- Adiós Tía Super Nuria y mucha suerte con tu club al que esperamos haber contribuido con los cuadernos de tácticas de FFVII que os estamos regalando con la PSM.

"FREAKIES" DE LA PLAY
Adrián Y. Blasco
Alicante

.- Hola PSM, en primer lugar quería felicitar a todos y en especial a Fernando, Sebas, Alberto, Patricia y Ginés porque me encantan las fotos que ponéis en las primeras páginas de la revista. Al igual que vosotros, nosotros también nos solemos poner nombres de los videojuegos que nos gustan. Somos cuatro:

Sara, Javi, Iván y yo (Adrián). Ultimamente hemos estado pensando en montar un club de amigos de la Playstation que se llamase PSX Club. Habíamos pensado que nos dierais algunos consejos para el club y que nos aconsejarais sobre algunos juegos de Survival Horror, Aventura o Rol, como Final Fantasy, Resident Evil etc.

- Chicos, el mejor consejo que os podemos dar para lo del club es que os pongáis en contacto con gente de otros clubes para que os expliquen como se lo han montado ellos. En todas la revistas, por supuesto que en la nuestra también, podéis encontrar las direcciones de la gente de los clubes. Ni que decir tiene que para montar un club especializado en algún género en concreto lo que tenéis que hacer es jugar y jugar a juegos de ese género para llegar a dominar la materia; haceros con trucos, bien a través de Internet, revistas, etc, con el fin de que podáis ofrecer a vuestros socios la mejor información posible.

.- Quisiéramos saber si venden algún aparato para que la Playstation no se caliente y así poder exprimir los juegos hasta la última gota.

- Hay un aparato llamado "Cooling Station" que ya analizamos en el nº1 de PSM. Tiene una especie de ventilador y se coloca debajo de la Play, enviando aire a esta a través de las rejillas de ventilación que tiene la consola. No sabemos si ya se distribuye en España, puesto que no hemos recibido información al respecto. Podéis preguntar en tiendas de importación o visitar la web de Nuby que es quien lo fabrica. La dirección de Internet es: www.nubyonline.com

- Una cosa más. Entre nosotros hay una chica a la que le gustan los dibujos que ponéis, si, esos manga. Queríamos deciros que nos encanta que pongáis pósters de los juegos y que deis regalos aunque tuvierais que subir un poquito el precio.

- La verdad es que el nivel de los dibujos en esta sección está empezando a subir bastante (si no echad un vistazo a los de este mismo número) Seguid mandando dibujos así de buenos y por supuesto animamos al resto de los lectores a que nos manden también fotos tan simpáticas como la vuestra que también las publicaremos. Ah, por cierto, no nos tentéis con lo de subir el precio... Tranquis que es una broma.



BUENAS INTENCIONES
Renato Roldán
Palma de Mallorca

.- Hola amigos de PSM, soy un lector de vuestra revista desde el nº1 y no me pierdo ni un número. Tengo 18 primaveras y me encanta dibujar, esta es la razón por la que me he decidido a escribiros. En vuestra revista dais un papel muy importante al arte y los dibujos, enseñándonos con cada número lo que es una portada de verdad. Por eso he pensado que ya va siendo hora de que publiquéis una portada hecha por algún autor español y por eso me he querido adelantar enviándoos la que yo creo sería una fabulosa portada dedicada al que creo es uno de los juegos más grandes de la historia: Final Fantasy VIII. Sé que os pido mucho, una portada, casi nada, pero creo que mi esfuerzo lo vale. Creo que hay calidad en el dibujo y además no cobro, en serio. Os enviaré más dibujos, gracias por vuestro tiempo y hasta la próxima.

- Gracias a ti, Renato, por tus maravillosos dibujos que no dudamos en publicar. Lo del tema de las portadas ya lo explicamos en el anterior número a otro lector interesado en ellas, léete su carta (carta del mes) y comprenderás mejor el porqué no podemos publicar tu dibujo como portada. Los dibujantes de portadas de PSM han sido seleccionados de entre los mejores del mundo (no te creas que solo hay americanos, hay algún que otro hispano también) y de momento son los encargados de ilustrar con su arte nuestras adoradas portadas de las que tan orgullosos estamos (y estáis). Por supuesto que tenemos en cuenta tu generosa oferta y desde aquí te animamos a que nos sigas alucinando con tu arte, asegurándote un hueco en esta revista para tus dibujos, cómics o lo que se te ocurra. Un abrazo.



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Aventuras y Rol

Alundra 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III 6

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II 6

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos) 6

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo 5

Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento 4

Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.

Expediente X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión.

Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

Final Fantasy VII (Platinum) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Final Fantasy VIII 9,9

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

Granstream Saga 6

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.



Legacy of Kain 6

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Legacy of Kain: Soul Reaver 9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

Men in Black (Hombres de Negro) 3

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera

algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures 5

Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT 4

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu 8

A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja..Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida

y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Directors Cut 9,5



El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

Silent Hill 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

Syphon Filter 9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

Tomb Raider 9

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines 6

Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar 8,8

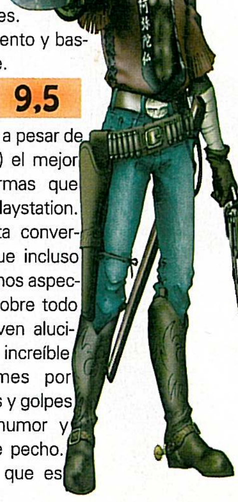
Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade 8

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin 6

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.



Dead or Alive 9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.



Dragon Ball Final Bout
6

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Kensei: Sacred Fist
5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes
5

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Mortal Kombat Trilogy
6

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV
3



Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force
7

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade
9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi
8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2
5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX
7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken
7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2
9

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3
9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War
5

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1
6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Victory Boxing 2
7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter
5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing
7



Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar

cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally

9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

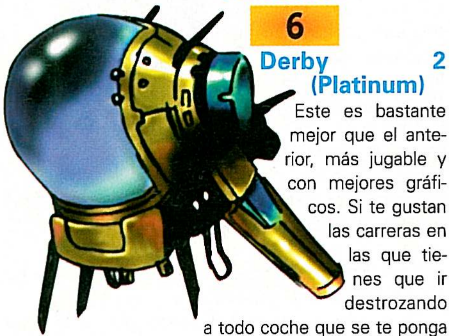
Destruction Derby (Platinum)



Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum)

6



Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum)



Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Fórmula 1 97 (Platinum)

9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98

5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer



El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo (Platinum)

10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto



Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3



Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum)



El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2



La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99



Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III



Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro

de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

6

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4 — 9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum) — 5

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.



Ridge Racer Revolution (Platinum)

6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer — 8,5

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

Road Rash 3D — 7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

Speed Freaks — 8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

Toca Touring Cars (Platinum)

7

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars — 9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

Test Drive 5 — 7

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum) — 9,3

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-Rally 2 — 9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.



Wipeout (Platinum) — 7

Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum) — 9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando

que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)



Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2



Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3



La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis



El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)



La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders



Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2



Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3



Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98 — 9

Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial. — 8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 — 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

International Superstar Soccer 98



Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings

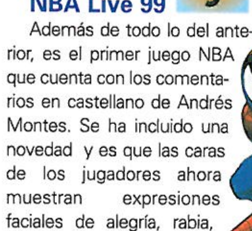


Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO's de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98



Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

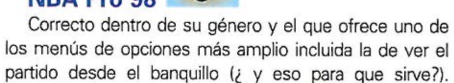


NBA Live 99 — 9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98 — 6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.



NBA Pro 98 — 5

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf



Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Sled Storm — 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

Tennis Arena



Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99



Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha.



Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field
4

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool **7**

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum) **6**

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor **7**

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio **8,3**

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command &Conquer Retaliation
6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000 **7**

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns
4

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital
8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2 **7**

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer
5

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen **7**

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas

Oddysee (Platinum) **9**



El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus **9,2**

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Ape Escape **8,2**

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

Bichos **7,7**

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Bugs Bunny: Lost in Time
9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

Capcom Generations **7,7**

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

Crash Bandicoot
6

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2 **8**



La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones

que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3

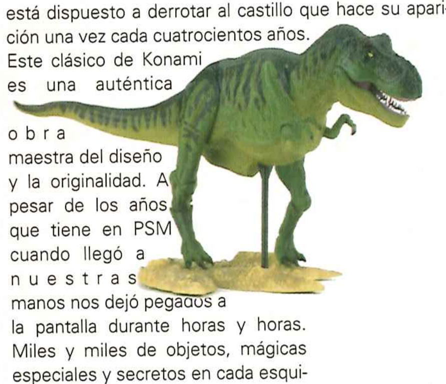
9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Castlevania: Symphony of the Night

9

Richter Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...



Heart of Darkness

8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil

9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa

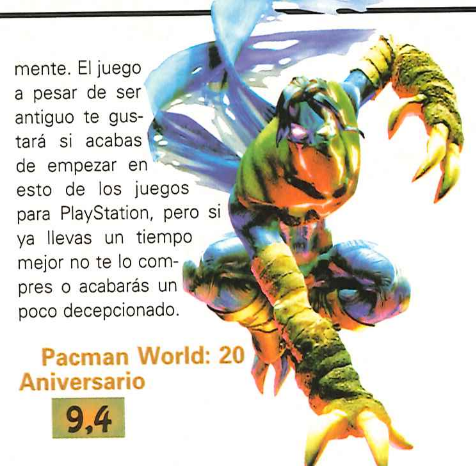
7

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK

5

De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.



Pacman World: 20 Aniversario

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Rayman

3

Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable



Roscoe McQueen

5

Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys

7

Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.



Spyro The Dragon

9

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Tombi

8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9

7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice

7

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2

7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi

6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings

6

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase. Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.

Mr. Domino

6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La



forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Pop'n'Pop 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

Kula World 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Eliminator



Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.



B-Movie 6

Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum)



Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom 6

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius



Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Megaman X4



Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a esta "interminable" serie.

Metal Gear Solid: Special Missions



Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

Omega Boost



Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

One 6

Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank 9,2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Point Blank 2



En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

Rampage 2: Universal Tour 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

Time Crisis (Platinum) 8



La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de




nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad.



Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat 8

La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.

Ace Combat 2 9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars 7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance 9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que puede ver ... ation.



que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius 8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un matamata. También es muy buen juego.

Forsaken 5

Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum) 6

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-Police 2 7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC Stunt Copter 9

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

Soviet Strike (Platinum) 7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike 6

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Wing Over 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

Bust a Groove 7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World 0

Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music 9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper 6

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

Um Jammer Lammy 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM




Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5

Nº. 6




Nº. 7



Nº. 8



Nº. 9

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P......................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:..........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce

NÚMERO 9 YA A LA VENTA



SOUL REAVER ¡GRATIS!

TODOS LOS RINCONES DE AMBOS MUNDOS, PORCIONES DE SALUD Y DIAMANTES DE ESTE MAGNÍFICO SUCESOR DE TOMB RAIDER